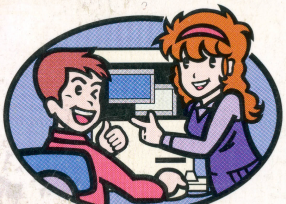
1997年2月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第2号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

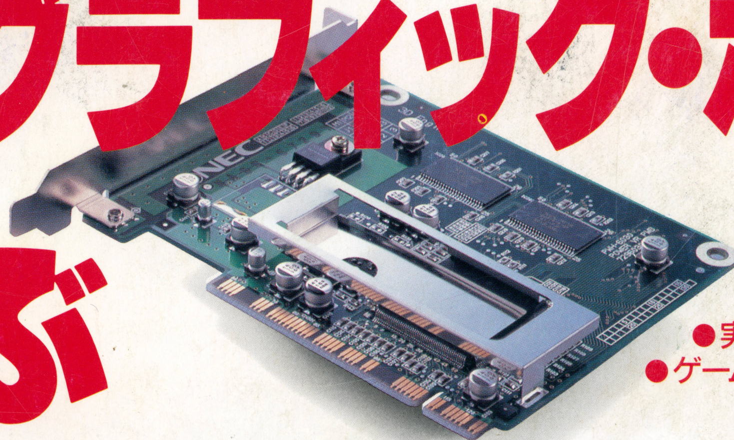
FEBRUARY 1997 2 定価 500Yen

BASIC Magazine



最新パソコン・ゲームを楽しむための必須アイテム

3Dグラフィック・ボードを選ぶ



●ダイレクトXってナニ?
●ゲームのための快適環境
●実践!3Dボード・セットアップ
●ゲームを120%楽しむアクセサリ

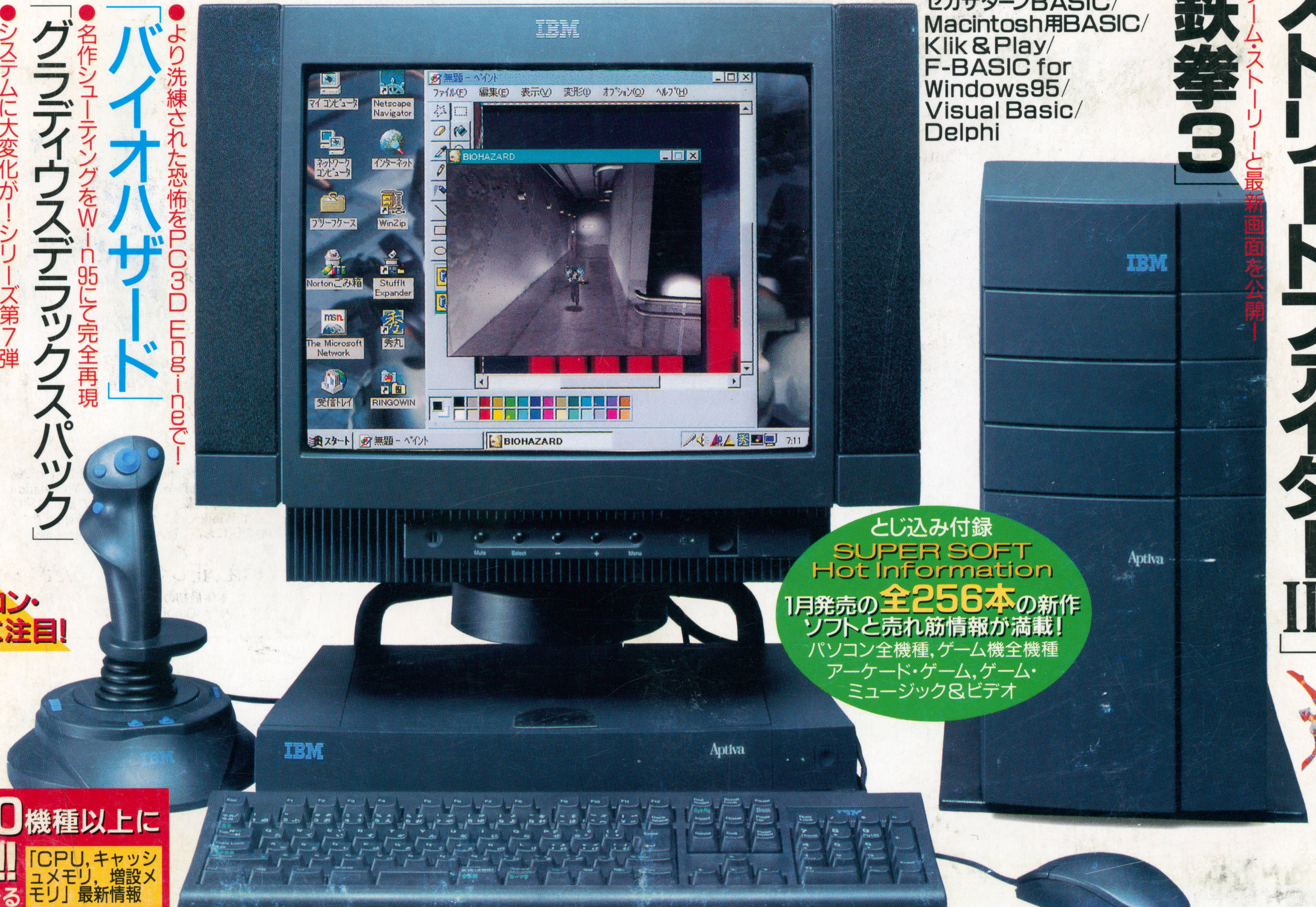
クリエイター&プログラマーへの登竜門
●ついに登場! Windows上で動作するN88BASIC ●C言語講座連載開始!
●プレイステーションのソフトが作れる!「ネットやろうぜ」の楽しみかた

セガサターンBASIC/Macintosh用BASIC/Klik&Play/F-BASIC for Windows95/Visual Basic/Delphi

格闘アーケード・ゲーム最新情報
●ついに姿を現したシリーズ最新作!「ストリートファイターIII」
●ゲーム・ストーリーと最新画面を公開!「鉄拳3」

●より洗練された恐怖をPC3D Engineで!「バイオハザード」
●名作シューティングをWin95にて完全再現「グラディウスデラックスパック」
●システムに大変化が!シリーズ第7弾「信長の野望・将星録」
コナミのWin95専用ソフト続々登場!

パソコン・ゲームに注目!



とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
1月発売の全256本の新作ソフトと売れ筋情報が満載!
パソコン全機種、ゲーム機全機種
アーケード・ゲーム、ゲーム・ミュージック&ビデオ

1400機種以上に対応!! 自分でできるパソコン・パワーアップ!!
「CPU、キャッシュメモリ、増設メモリ」最新情報

マルチメディアのNEC

メッチャ、リアル。
メッチャスム〜ズ。

ボードオンの瞬間、
あなたのパソコンは
メチャクチャ、スゴクて、
キレイな3Dゲームマシンに
変身する。

速くて、きれいで
新登場!!

PC 3DEngine™

好評発売中　標準価格:29,800円(税別)
話題のゲームソフト(CD-ROM3枚)付属①「バイオハザード」・②「ReVolte」・③「ソフトウェアコレクション(電子プラモデル DOGAGENIE2(非売品)／オリジナルゲームコレクション)」

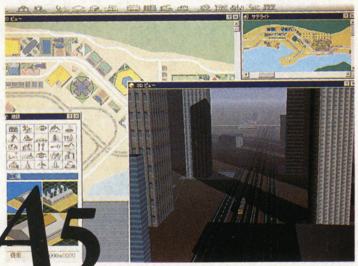
パソコンで3Dゲームが快適に楽しめる3Dグラフィックアクセラレータボードが新登場です。新開発のNEC製3Dグラフィック用プロセッサ「Power VR™」を搭載。PCIバスに装着すればリアルでスピーディなハイクオリティ3Dゲームがプレイできる環境が実現されます。3Dグラフィックアクセラレータボードを選ぶなら「Power VR™」を搭載の「PC 3DEngine™」がお薦めです。じっくりとこの高性能で遊んでください。

お問い合わせは NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

NEC

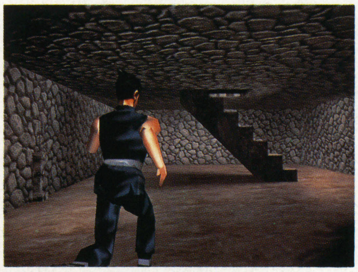
「バイオハザード」

ゾクゾクする「Power VR™」対応ソフト、続々登場！※画面は開発中のものです。



「A列車で行こう5」
アートディンク　新発売
希望小売価格 ￥12,800(税別)

パソコンゲームの歴史を作ってきた、シリーズ最新作がPower VR™対応として登場。創り上げた都市を高精細3D画像で仮想体験できる。



「覇王の魔城」(仮)
光栄
発売日未定　価格未定

光栄がおくる3Dアドベンチャーゲーム。シナリオは直木賞受賞作家「志茂田景樹」氏が担当。謎の遺跡を巡り壮大なストーリーが始まる。

「バイオハザード」
カプコン
PC 3DEngine™に付属

コンシューマーゲーム機で大ヒットした戦慄のサバイバルホラーがパソコンゲームに登場。あなたは、迫りくる恐怖に耐えられるか？

「リボルト™」
バーチャリティー
PC 3DEngine™に付属

クール星系で謎の知的生命体から侵略を受けた人類は、決死の反攻作戦「リボルト」を発動する。局地戦闘機「雷牙」を操り反撃せよ!

「電子プラモデル DOGAGENIE2」
プロジェクトチームDoGA
PC 3DEngine™に付属（非売品）

まるでプラモデルを作るような感覚で、3DCGアニメーションを作成できるCGA入門キット。リアルタイムポリゴン表示が可能。

©1996by Artdink ©KOEI CO.,LTD. ©CAPCOM 1996 Licensed to NEC Home Electronics,Ltd. ©1996株式会社ドーガ ©VIRTUALITY 1996 ©NEC Home Electronics,Ltd.1996 ©VideoLogic Limited,1996 ©1996Microsoft Corporation,All rights reserved.

限定 ゲームパッドバンドルセット
好評発売中

ゲームをよりダイナミックに楽しめる、Microsoft® SideWinder™ゲームパッド付きの限定版も同時発売。このチャンスをお見逃しなく。

※Microsoft® SideWinder™ゲームパッドの動作環境等につきましては、当社「PC 3DEngine™カタログ」をご覧ください。

Power VR™搭載
PC 3DEngine™

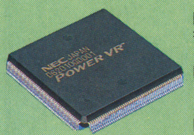
＜製品仕様＞■NEC製3Dグラフィックスプロセッサ「Power VR™」搭載■テクスチャメモリ 4MB■ PCIバススロット専用■Direct3D™及びPowerVR™専用API「Super Graphics Library」対応■すぐ遊べるCD-ROM3枚付属「バイオハザード」・「ReVolte™」・「ソフトウェアコレクション（電子プラモデルDOGAGENIE2／オリジナルゲームコレクション）」
＜動作環境＞以下の仕様を満たすPC-9800シリーズ及びIBM PC/AT互換機※1■Windows®95日本語版対応■CPU/Pentium®※2■メインメモリ／16MB以上■VRAM／2MB以上■PCIバススロット搭載■CD-ROMドライブ■640×480ドット、65536色以上表示可能、Direct Draw™ 対応ドライバがインストール済

※1 但し、上記動作環境を満たすすべての機種で動作を保証するものではありません。一部の機種もしくは一部の組み合わせにより正常に動作しない場合があります。また使用するソフトウェアにより必要動作環境が異なりますので、詳しくはソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。
※2 必要とするCPUの処理速度は、使用するソフトによって異なりますので、ソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。
※一部のDirectX™対応ソフトは、正常に動作しない場合があります。

POWER VR™

NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。

3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。



＜主な仕様＞■ハードウェアによる影の自動生成■独自開発の隠面消去技術■パースペクティブコレクション■半透明、透明テクスチャ■環境マッピング■リニアMIPマッピング■霧、暗がり効果■平行光源、点光源、環境光　等

●「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。●「Power VR」及びPower VRのロゴは、英国VideoLogic Limitedの商標です。●Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。●Microsoft、Windows、Direct3D及びDirect Draw、SideWinderは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標及び商標です。● Pentiumは、米国Intel Corporationの登録商標です。●IBM PC/ATは米国IBM社の登録商標です。●DOGAGENIE2は株式会社ドーガの商標です。●その他、会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。●ご使用の際は、必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。

※PC 3DEngine™に関する動作環境、技術的なご質問はホームサーバ・インフォメーションセンターへ TEL03（5232）6222 受付時間 月～金（祝日及び当社指定休日は除く） 9：00～17：00
※NECホームエレクトロニクスのホームページで情報を提供中!　http://www.nehe.nec.co.jp/

POWER VR

マイコン
BASIC Magazine

2

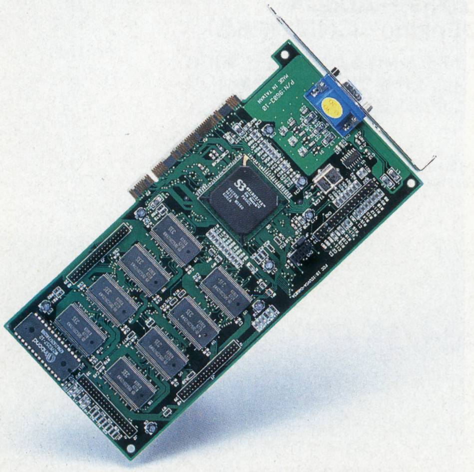
FEB. 1997

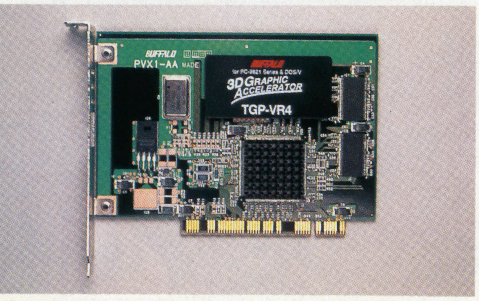
CONTENTS

©マイコンBASICマガジン 2月号

第16巻 第2号 1997年1月25日印刷
1997年2月1日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1997 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)00150-3-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂

<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>





19 特集
最新パソコン・ゲームを楽しむための必須アイテム
3Dグラフィック・ボードを選ぶ
●ダイレクトXってナニ？ パソコン・ゲーム事情最前線
Windowsでゲームを楽しむ最新技術
●3Dゲームはコレで遊べ！
3Dグラフィック・アクセラレータ・ボード製品情報
●キミのパソコンが3Dゲームマシンに！
3Dボード・セットアップ実践マニュアル
●キミのパソコンは大丈夫？
最新ゲームを楽しむ快適環境
●組み合わせて使おう！
ゲームが120%楽しめるアクセサリ

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

70 プレイステーションのソフトが作れる！
「ネットやろうぜ」"楽しみかたのいろいろ"
~立体グラフィックソフト「LightWave3D(ライトウェーブ)」が付いてくる!!~

75 注目のプログラム
ついに登場したWindows上で動作するN88BASIC！

76 セガサターンでBASICプログラムが組める！
BASIC for SEGASATURN プログラミング道場
~発売前に予習を！ 画面に文字を表示！~

78 Macintosh用日本語BASIC登場
Future BASIC II プログラミング・セミナー
~Program Generator 最初の一歩~

82 Klik & Playゲーム作成術
~ロックオン・レーザーを作る！~

85 F-BASIC for Windows95プログラム教習所
~デジタル・カメラに最適な画像処理データベースを作ってみよう！~

88 Visual Basic研究所 愛称：VB研
~これがVisual Basic最新バージョン5.0だ！~

92 Delphi完全マスター
~DirectXマスター③~

96 新連載 ハロー！ C言語ワールド
~画面に文字を表示してみよう~

98 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
~空間ベクトルを使って3次元を表現しよう！~

BM特選プログラム・コーナー

Windows(Visual Basic)	ドロップボール	峠 恒司	102
FM TOWNS	BLOCK CLEAR	岡崎芳友	105
	SWAP SWAP	星元けんじゃ	108
MSX	海戦略	藤田純教	112
	Dungeon Wanderer	村上 剛	114
PC-8801mkIISR	Let's run a race	桜井誠二	117
PC-9801	跳べ！ ダイブ君	SENIMU	120
	リギア 3	杉井 光	122
	移植版ブラインドタッチ練習用ブロックくずし	片岡ハルカ	126
	(実用) HAPPYミュージック	奇妙な手品師	130
X1	α-BAR	四杉誠一	134
X68000	シンプル・フィッシング	酒井健児	136
FX-890P	Panic Maker Ver.0.56	ABCPsoftware	138
PC-E500	ポケットパズル	はたらいたはらたいら	140
ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム			
MSX+FM音源	ザ・スキーム~I'll save you all my justice~	石原 顕	141
X68000+NAGDRV2+GS音源	バーチャファイター3~ROWDY~	上古仁志	143

34 1400機種のパソコンに対応!!
自分でできるパソコン・パワーアップ!
—CPU, キャッシュ・メモリ, 増設メモリ—

通信関連企画
6 キミのブックマークに加えよう!
ホームページ・ナビゲーション
54 BBS電話帳スペシャル
今月のテーマ：**メディアミックス/同人**
56 BMネットワークTODAY
モデムを電話回線につないでみよう

好評連載
50 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
ペイントVSドロー 好みはどっち?

新製品情報満載
59 Information Catch Up !
●USB搭載大型ディスプレイ一体型パソコン登場
●PC-9801FAが486-128MHzになる!
●キヤノンPowerShotの新製品はPCカードタイプ
●ヤマハ, 新標準XG音源を発売
●松下から次世代周辺機器DVD-ROMドライブ
●アドビ, 個人向け画像編集ソフトを大幅値下げ
●PC-98シリーズが1,500万台を突破!

63 パソコン・バイヤーズ・ガイド
146 明日のスター・プログラマー
147〜 COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

広告さくいん

ハード
NECホームエレクトロニクス ……表2〜前付カラー3
NEC……表4

メディア
帝人……前付カラー5

ソフト
富士通ミドルウェア……前付カラー8
オフィスサーティナイン……記事中97
ソニー・コンピュータエンタテインメント …中付カラー148〜149
コナミ ……中付カラー150〜151
ファミリーソフト……中付カラー152
メディアクエスト……中付カラー153
SPS……中付カラー154
セガ・エンタープライゼス ……中付カラー162, 記事中カラー220〜221
エクシング……中付カラー242
日本ファルコム……表3

レコード関連
ファルコムレーベル(キングレコード) …記事中カラー235
ポニーキャニオン……記事中カラー241

学校関連
代々木アニメーション学院 …前付カラー9, 前付18
東京ゲームデザイナー学院 ……前付10

パソコン・ショップ
北海道・東北——
ワンダーボックス ……記事中66
関東・甲信越——
PCアウトレット ……前付11
ウェーブ・アイ……前付12〜13
ピー・アンド・エー ……前付14〜15
クレバリー ……前付16〜17
ロケット ……記事中40
遊基パソコン館 ……記事中68
コンピュータバンク ……後付294〜295
マックスロード……後付296
アクティブ……後付297
インパクト……後付298
エリント……後付299
パシフィックレンタル……後付300
ポイント……後付301
ビットマップ……後付302
コムネット……後付303
アイツー……後付304
サンマックス……後付305
ソフトショップラム……後付306
OTTO ……後付307
日本マイコン流通センター ……記事中36〜39, 後付308〜314
関西——
ワークスコーポレーション ……記事中65
ユニオンコンピューターネットワーク ……後付306
イオシス ……後付307

中古基板販売
トライ……記事中280
キョーワインターナショナル……記事中281

キミのブックマークに加えよう！

HPN Home Pages Navigation
ホームページ・ナビゲーション

この記事で掲載するホームページは，WWWブラウザのブックマーク（インターネットエクスプローラでは“お気に入り”）に登録して定期的に見ています。
ところが最近ブックマークの整理をしていなかったため長一いリストから探すはめに…。すぐに整理すればいいのですが，項目わけにこだわってしまい，結局そのままにしています。誰かブックマークのいい整理法があったら電子メールで教えてください！

●ベーマガ編集部のオススメ

ANNET'S COSMIC GEI-CEN

http://www.kinotrope.com/ANNET/menuJ.html

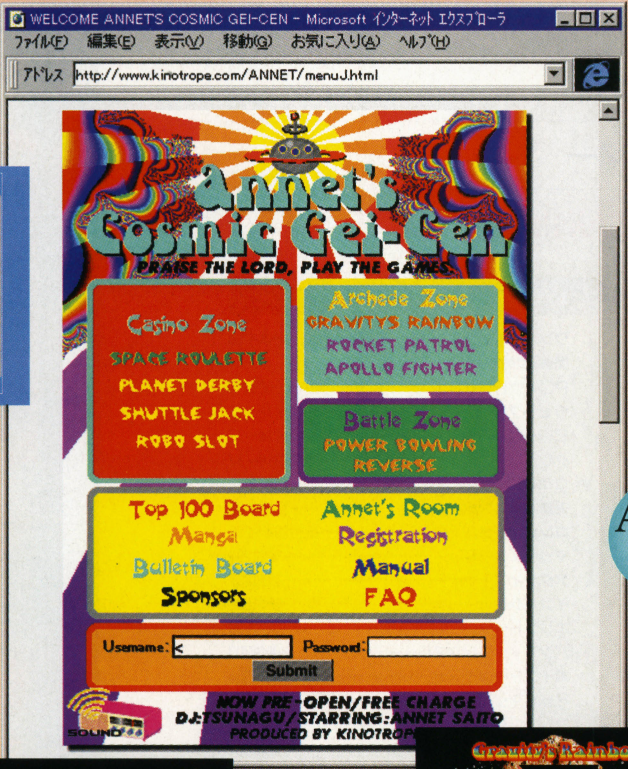
ゲーム・センターがインターネットにやってきた

最近では，JAVA（ジャバ）やVB Script（スクリプト），Shockwave（ショックウェーブ）などを利用して，ゲームが楽しめるホームページが増えてきましたが，これは極めつけ。最初にユーザー名とパスワードを登録するともらえる，コインがわりの“Digi-Chip”を使う演出が泣かせます。

ANNET'S COSMIC GEI-CENでは，カジノ，アーケード，バトルと，ジャンル別に三つのゾーンで構成されています。

カジノゾーンでは，競馬やルーレットなどでDigi-Chipを増やして枚数を競い，アーケード・ゾーンでDigi-Chipを使ってハイスコアを目指すという，本物のゲーム・センターのような感覚です。

バトルゾーンは，残念ながら工事中でしたが，格闘やボーリング，ボードゲームなどの対戦ものが準備されているようで，こちらも楽しみです。



CASINO ZONE

スペース・ルーレットで
Digi-Chipを増やせ！

プラネット・ダービーで
大穴ねらい

カジノの定番
シャトル・ジャック

落ちモノが得意なら
グラビティーズ・レインボーだ！

ARCADE ZONE

ロケット・パトロールで
トップにランキング

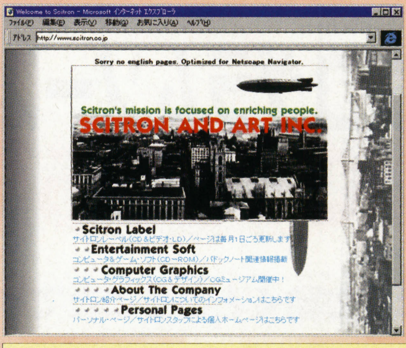
●Music

東京都渋谷区・西井 喜一郎さんのオススメ

サイトロン

http://www.scitron.co.jp/

ゲーム・ミュージックで，ベーマガ読者にはすっかりおなじみのサイトロンのホームページは，渋いデザインが印象的。CDやビデオの紹介がメインですが，CGのコーナーもあり，アートしたい人にもオススメです。



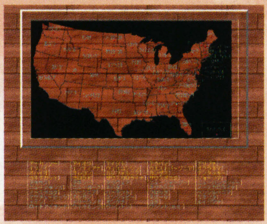
from 西井 喜一郎さん
ゲーム・ミュージックを中心としたホームページです。CDの新譜情報が早くわかるだけでなく，過去の作品の紹介も毎月1年分ずつ行なっていくそうなので，ゲーム・ミュージック・ファンなら，ぜひチェックしてみてください。

●Link

世界の窓

http://web.kyoto-inet.or.jp/people/hiroshi1/cam.htm

http://www.catnet.or.jp/kouno/mirror/mizuki/camf.htm（ミラーサーバ）



ある場所に備え付けられたカメラからリアルタイム，または定期的に送られてくる画像が見られる，ライブカメラへのリンクを集めたホームページです。世界中にある435（12月3日現在）のライブカメラにアクセスできます。

遠い国の街並みを眺めながら世界旅行気分を味わったり，おそらく絶対見ることはできない（見たいかは別だけど(^_^;) 個人の部屋のようすを覗いたりと，インターネットならではの楽しみがここで満喫できます。

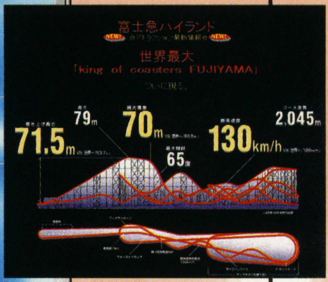
●Amusement

富士急ハイランド

http://www.fujikyu.co.jp/hlmain.htm

世界最大のジェット・コースター『FUJIYAMA』で話題沸騰の富士急ハイランドのホームページです。営業時間や料金の情報だけでなく，人気のアトラクションや周辺の宿泊施設の情報もあり，旅行の計画にも利用できます。特別割引券をプリンタで印刷しておけば，料金が割り引きになりさらにおトクです。

現在は，スケートリンクがオープン中。ちょっと寒いけど，こんな時期こそ元気に遊びに行きましょう！



キミのオススメ♥ホームページ募集

このコーナーでは，読者のみなさんがオススメするホームページを紹介したいと思います。

自分で開設しているホームページや，友達のホームページでもOK！　オススメのホームページのタイトルと，アドレス（http://~），どんなホームページなのかを書いて，つぎのあて先までハガキ，または電子メールで送ってくださいね。

また，「こんなホームページはないの?」といったリクエストも募集しています。

みなさんどんどん応募してくださいね！

■ハガキのあて先
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「ホームページナビ」係

■電子メールのあて先
bm@jolls.co.jp
（タイトルに「ホームページナビ係」と必ず入力してください）
この記事の感想なども添えてくださいね！

Q1

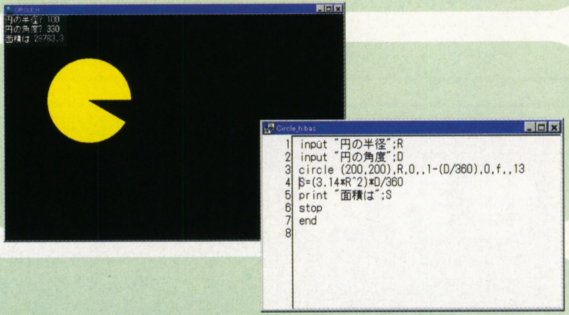
FUJITSU

N88-BASICのプログラムソースがWindowsで動くの？

はい,F-BASIC95なら動きます！

Q2「WindowsのDOS窓で動くということですか？」

いいえ、普通のウィンドウです。DOS時代の画面が一つのウィンドウ内で実行されると考えてください。



Q3「動くのはN88-BASICだけですか？」

その他にも、QuickBASIC,MS BASIC,BASIC/98,F-BASIC86などのDOS BASICとのソースとデータの互換があります。ほとんどの命令がそのまま、一部はパラメタの変更やデータコンバータを利用して、DOS時代のノウハウを活かすことができます。

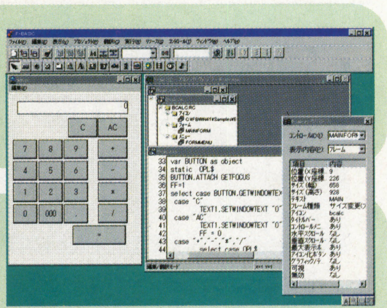
Q4「Windows95に対応していますか？」

はい、対応しています。操作性はもちろんのこと、F-BASIC95で生成したプログラムは、32bitアプリケーションとなりますので、実行速度の向上や64KB以上の大きなデータを取り扱うことができます。また、ロングファイル名も取り扱うことができます。

Q5「VisualBasicとは、どう違うのですか？」

F-BASIC95は、従来からの逐次処理（手続き）型のプログラミング技法を基本にしています。一方、VisualBasicは、イベント駆動（ドリブン）型のプログラミング技法を採用しています。これまでの資産やノウハウを活用したり、これからプログラミングを学ぼうとする場合にはF-BASIC95が最適です。

Q6「98で作ったプログラムが、DOS/V機で動くのですか？」



はい、動きます。F-BASIC95が生成したプログラムは機種に依存しないので、その逆も大丈夫です。Windows95のパソコンなら、機種を問いません。また、ランタイムルーチンを結合させることもできるので、F-BASIC95のインストールされていない環境でも実行できます。

Q7「Windowsらしいプログラムもつくれますか？ビジュアルプログラミングができますか？」

はい、できます。従来からの手続き型プログラムに少し手を加えるだけで、ダイアログボックスやスクロールバーなどGUIを利用したり、ボタンが押されるまで待つイベントドリブンプログラムへの拡張が簡単にできるのです。加えて、クリップボードやOLE連携でF-BASIC95と他アプリケーションの間でデータを利用しあう、サウンド・CD-ROMドライブをF-BASIC95プログラムから制御するなどの、Windowsの機能を充分に利用するプログラムへ拡張できます。

32bit アプリケーションが作れる

新 発 売

F-BASIC95 for Windows

プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングでつちかってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなBASICユーザの願いをかなえてくれるのが「F-BASIC95」。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽／映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC86、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisualBasic ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows 95 ●F-BASIC コンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

＊Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標及び登録商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。

■お問い合わせ窓口
富士通ミドルウェア株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）
TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
受付時間／9：00～12：00、13：00～17：00 月曜日～金曜日（祝日をのぞく）

ホームページ開設 http://www.infoweb.or.jp/fmw/

平成9年4月
開講

平成9年4月生徒 願書受付中

You Should Go Cook Game-Sense

優秀度合格,ゲーム新種発生

責任指導/竹林礼子先生(ゲームデザイナー)
宮崎友好先生(ゲーム・プロデューサー)
たくきよしみつ先生(ノベリスト)

新設 ゲームデザイナー科 (東京校-修学2年)
新設 ゲームキャラムービングデザイナー科 (東京校-修学2年)
新設 ゲームサウンドディレクター科 (東京校-修学1年)
新設 ジュニアノベルズ科 (福岡校-修学1年)

98.62%

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
文部省認可認定CG教育校
(財)CG-ARTS協会認定
代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

● 入学案内書無料進呈
●「無料1日体験入学」あり
●「無料学院説明会」あり

フリーダイアル 0120-310-042 才能を世に
FAX 0120-310-595 才能すごくいい

インターネットアドレス 情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
マルチメディア・クリエーター科(1年)
デジタルペイント・アーティスト科(1年)(仕上げアート)
アニメ制作科(1年)
BGデザイナー(背景美術)科(1年)
アニメAVオペレーター科(2年)
SFX特撮科(2年)
声優タレント科(1年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
ジュニア・ノベルズ科(1年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ミュージック科(2年)
フラワー・デザイナー師範科(1年)

やればやったで
自然に公認資格取得実現

● 24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
● 専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
● 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可(32万円)
● 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は ハガキに
①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL
④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-1
代々木アニメーション学院

見学随時・TELにて予約を

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
福岡(1/15)・札幌(2月予定)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-1 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

★上京希望者には、年間26~32万円で下宿先紹介できます。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

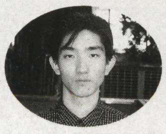
只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!

サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根 尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田 周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池 宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

PCアウトレット 新春超特価セール!

★印　店頭売りのみ

広告掲載価格はすべて税別です

NEC　98MATE　送料¥1,000

PC-9821Xn/U8W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB
ディスプレイ別売
定価¥448,000 **超特価¥73,800**

PC-9821Xn/C9W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB
CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥99,800**

PC-9821Xf/U1
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 ディスプレイ別売
定価¥370,000 **超特価¥68,000**

PC-9821Xf/U8W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB ディスプレイ別売
定価¥448,000 **超特価¥90,000**

PC-9821Xf/C9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥93,800**

★PC-9821Xa/U1
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 ディスプレイ別売
定価¥440,000 **超特価¥55,000**

PC-9821Xa/U8W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:270MB ディスプレイ別売
定価¥520,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Bs/U7W
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:170MB ディスプレイ別売
定価¥298,000 **超特価¥47,000**

PC-9821Bf/U8W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:340MB ディスプレイ別売
定価¥600,000 **超特価¥69,800**

★PC-9821Be/U7W
CPU:486SX/25 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:120MB ディスプレイ別売
定価¥268,000 **超特価¥37,800**

PC-9821Af/M9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:5×1台 HDD:510MB ディスプレイ別売
定価¥1,200,000 **超特価¥79,800**

PC-9821Af/U9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:510MB ディスプレイ別売
定価¥1,200,000 **超特価¥79,800**

PC-9821Ap2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥462,000 **超特価¥52,000**

PC-9821As2/M2
CPU:486SX/33 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥342,000 **超特価¥37,800**

PC-9821As2/U2
CPU:486SX/33 RAM:3.6MB FDD:3.5×2台 ディスプレイ別売
定価¥328,000 **超特価¥46,000**

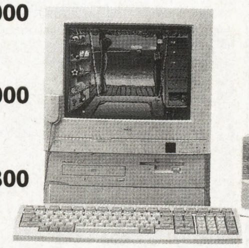
★PC-9821Xs/U7WL
CPU:486DX2/66 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 ディスプレイ別売
定価¥380,000 **超特価¥43,800**

NEC　98NOTE　送料¥1,000

PC-9821Lt/260
CPU:DX2/50 RAM:1.6MB ディスプレイ9.5インチTFTカラー
定価¥388,000 **超特価¥99,800**

★印　店頭売りのみ

NEC　98 MULTI/CanBe　送料¥2,000



PC-9821CX2/S15T TV機能
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 モデム:14.4Kbps ディスプレイ15インチ
定価¥398,000 **超特価¥108,000**

PC-9821Ce2/S1
CPU:486SX/25 RAM:1.6MB FDD:3.5×2 CD ROM:2倍速
ディスプレイ15インチ
定価¥298,000 **超特価¥43,000**

PC-9821Ce2/S2
CPU:486SX/25 RAM:5.6MB FDD:3.5×1 HDD:170MB
CD ROM:2倍速 ディスプレイ15インチ
定価¥348,000 **超特価¥46,800**

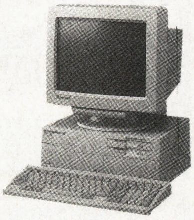
★PC-9821Ce2/S2D
CPU:486SX/25 RAM:5.6MB FDD:3.5×2 HDD:170MB
CD ROM:2倍速 ディスプレイ15インチ
定価¥363,000 **超特価¥48,000**

★PC-9821Ce2/T2 TV機能
CPU:486SX/25 RAM:5.6MB FDD:3.5×1 HDD:170MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ15インチ
定価¥358,000 **超特価¥52,800**

PC-9821Cb/2
CPU:486SX/33 RAM:7.6MB FDD:3.5×1 HDD:210MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ15インチ
定価¥325,000 **超特価¥57,800**

PC-9821Cb/2D
CPU:486SX/33 RAM:7.6MB FDD:3.5×2 HDD:210MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ15インチ
定価¥340,000 **超特価¥59,800**

NEC　98 FELLOW　送料¥1,000



PC-9801Bs2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥252,000 **超特価¥37,000**

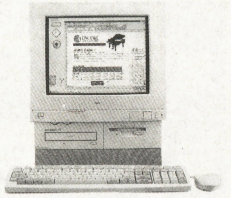
PC-9801BA2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥352,000 **超特価¥39,800**

★PC-9801BA2/U2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:3.5×2台 ディスプレイ別売
定価¥338,000 **超特価¥39,800**

PC-9801BA/M2
CPU:486DX2/40 RAM:1.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥342,000 **超特価¥36,800**

★PC-9801BA/U2
CPU:486DX2/40 RAM:1.6MB FDD:3.5×1台 ディスプレイ別売
定価¥328,000 **超特価¥36,800**

NEC　98VALUE STAR　送料¥2,000



PC-9821V7/C4KA 一太郎6/ロータス モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥99,900**

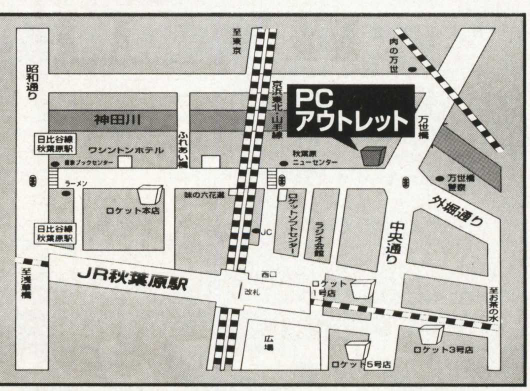
PC-9821V7/C4KB Word/Excel モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥99,900**

通信販売 注文方法

国内発送いたします。送料は1個¥1,000/ディスプレイ付モデルは¥2,000です。
遠方、離島は別料金になります。
在庫切れの場合もありますので必ず確認のうえご注文ください。
全商品保証付　★印商品は店頭のみの販売となります。
当社銀行口座
さくら銀行上野広小路支店 日野電気株式会社 口座(普通)5181474

PCアウトレット　ロケット姉妹店

東京都千代田区外神田1-16-1
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394 営業時間AM10:00～PM8:00 年中無休



全メーカー
最新機種
勢揃い!

全国どこでも
秋葉原特価でご提供!!

安心のウェーブ・アイが安さでパワーアップ!!

★ウェーブ・アイお得なワンポイント!
全国配送/指定日配送/
代金引換OK!!
組替自由/最高84回払/
お見積り無料!!

FAXでの注文もOK!
FAX. 0466-44-0099

お申し込みは今すぐ
通話料無料のフリーダイヤルで
商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898** 年中無休
★プランの組替自由/単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC 98

プラン201 PC-9821Cu13/E
PC-9821Cu13/E(P133、32MB、1.2GB、15"一体型、33.6kbpsFAXモデム、TV、CD) …… 333,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) …… 29,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
定価合計365,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス19,000円× 4回
4,000円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス なし

プラン202 PC-9821Ct20/A
PC-9821Ct20/A(P120、32MB、1.6GB、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム) …… 498,000円
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
定価合計560,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス19,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
8,400円 ×60回	ボーナス なし

プラン203 PC-9821V13/S5C3(D3)
PC-9821V13/S5C3(D3)(P133、32MB、1.2GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム、各種ソフト) 298,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) …… 29,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
定価合計330,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×24回	ボーナス21,000円× 4回
3,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,600円 ×48回	ボーナス なし

プラン204 PC-9821V20/S7C3(D3)
PC-9821V20/S7C3(D3)(P200、32MB、2GB、8xCD、17"CRT、FAXモデム、各種ソフト) …… 408,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
定価合計470,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン205 PC-9821V16/M7C3(D3)
PC-9821V16/M7C3(D3)(P166、32MB、2GB、8倍速CD、17"CRT、FAXモデム、各種ソフト) …… 403,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ、超キレイ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ(6連電源タップ) …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
定価合計465,800円➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス23,000円×6回
3,900円 ×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン206 PC-9821V20/M7C3(D3)
PC-9821V20/M7C3(D3)(P200、32MB、3GB、8倍速CD、17"CRT、FAXモデム、各種ソフト) …… 498,000円
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ) …… 79,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ(6連電源タップ) …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
定価合計580,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス23,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円 ×60回	ボーナス なし

プラン207 PC-9821Xv20/W30
PC-9821Xv20/W30(P200、32MB、3GB、8倍速CD) …… 580,000円
CPD-17SF9(SONY、17トリニトロンマルチスキャンディスプレイ) …… 99,800円
BJC-620JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ 69,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
定価合計752,600円➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×48回	ボーナス28,000円× 8回
6,800円 ×60回	ボーナス27,000円×10回
9,800円 ×72回	ボーナス なし

プラン208 PC-9821Nr13/D10
PC-9821Nr13/D10(P133、32MB、12.1"DSTN、CD、ワープロ、表計算) …… 388,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) …… 29,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
定価合計420,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
4,000円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
6,200円 ×60回	ボーナス なし

プラン209 PC-9821La10/S8
PC-9821La10/S8(P100、10.4"TFT、16MB、810MB、288FAXモデム、ワープロ・表計算ソフト) …… 410,000円
BJC-35VII(Canon超小型カラーバブルジェットプリンタ) …… 54,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
定価合計467,800円➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス19,000円× 8回
6,700円 ×60回	ボーナス なし

プラン210 PC-9821Na15/X14
PC-9821Na15/X14(P150、16MB、12.1"TFT、XGA、1.4GBHD、8xCD) …… 750,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
定価合計812,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
8,600円 ×60回	ボーナス なし

IBM 新型 アプティバ

プラン211 AptivaJ3K(V)
AptivaJ3K(P133、32MB、2GB、15"CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ) …… 29,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス19,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,500円 ×48回	ボーナス なし

プラン212 AptivaH5F
AptivaH5F(P150、32MB、2.5GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ) …… 29,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
4,500円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
6,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン213 AptivaH6F
AptivaH6F(P166、32MB、2.5GB、高品位17"CRT、CD、FAXモデム)
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン214 AptivaH7E
AptivaH7E(P200、32MB、3.2GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
BJC-455J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応) …… 79,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス28,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
9,400円 ×60回	ボーナス なし

プラン215 ThinkPad535-2606-MF9
ThinkPad535-2606-MF9(P133、8MB、1GB、10.4"TFT)
BJC-35VII(小型インクジェットプリンタ) …… 54,800円
IS-11(カラースキャナカートリッジ) 12,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
7,700円 ×60回	ボーナス なし

アプティバSシリーズ

プラン216 Aptiva B60
Aptiva B60(P166、32MB、2.5GB、CD、15"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) …… 29,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン217 Aptiva B65
Aptiva B65(P166、32MB、2.5GB、CD、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) …… 42,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
8,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン218 Aptiva B75
Aptiva B75(P200、32MB、3.2GB、CD、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス28,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
9,400円 ×60回	ボーナス なし

マッキントッシュ

プラン219 Performa5440
Performa5440(603e/180、16MB、1.6GB、8xCD、15"一体型、TV、FAXモデム)
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
7,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン220 Performa6420
Performa6420(603e/200、24MB、2.4GB、8xCD、17"AVディスプレイ、TV、FAXモデム)
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
6,000円 ×60回	ボーナス27,000円×10回
9,100円 ×72回	ボーナス なし

東芝

プラン221 BREZZA 5133MB
BREZZA 5133MB(P133、16MB、1.6GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム) …… 298,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) …… 29,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×24回	ボーナス18,000円× 4回
3,000円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
5,400円 ×48回	ボーナス なし

プラン222 Libretto30
Libretto30(DX4/100、8MB、500MB、6.1"TFT) …… 178,000円
28.8kbpsFAXモデムカード …… 29,800円
定価合計207,800円➡ ウェーブ・アイ特価

6,000円 ×18回	ボーナス21,000円× 3回
3,900円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス なし

COMPAQ

プラン223 Presario 3020
Presario 3020(P166、24MB、12.1"TFT、2GB、4連装CD、33.6kbpsFAXモデム、JBLスピーカ)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン224 Presario 8716
Presario 8716(P200、32MB、17"CRT、2.5GB、CD、33.6kbpsFAXモデム、JBLスピーカ)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
ウェーブ・アイ特価

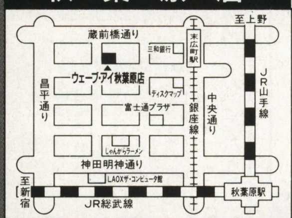
9,800円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

WOODY

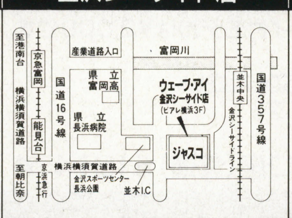
プラン225 CF-200PD
CF-200PD(P200、32MB、2.5GB、PDドライブ、17"CRT、TVチューナ、キャプチャー、各種ソフト) …… 498,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ、超キレイ) …… 59,800円
プリンタケーブル …… 3,000円
OAタップ(6連電源タップ) …… プレゼント
マウスパッド …… プレゼント
定価合計560,800円➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
8,300円 ×60回	ボーナス なし

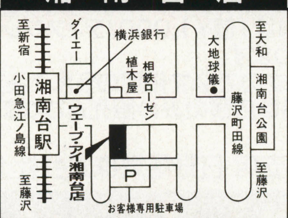
スタッフ募集!!
●正社員
●アルバイト
※18~30才まで
経験者優遇
※委細面談、当社規定により優遇致します。
0466-44-0432
担当/小林・小黒(受付/月~金 10:00~18:00)

秋葉原店


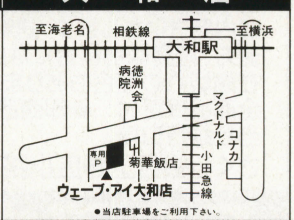
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店


TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ピアレ横浜3F

湘南台店


TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店


TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

これがウェーブアイのサポートです。

お申し込み、お問い合わせは **0466-44-0488へ**

表示価格は全て消費税抜きの価格です。

1 ウェーブアイダイヤルサポート(WDS) ★土日もOK!

使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。何度ご利用頂いてもOKです。

※年会費5,000円 対象機種/富士通FMV、IBM APTIVA:ThinkPad

2 ウェーブアイ出張サポート

お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。(WDS会員は特別割引あり)

※対象機種/富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせ下さい。

3 最長5年保証

購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。一度の修理代は2〜3万円は当たり前です。入って安心の保証です。

掛金はお電話にてお問い合わせ下さい。

デスクパワーはウェーブ・アイで、価格には絶対の自信あり!!

一番最後にお電話下さい。どこよりも安くしますよ!!

●受付時間/午前10:00〜夜8:00まで

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898**

★プランの組替自由!単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通

プラン231 DESKPOWER S135

- FMVS135(P135、15"CRT、16MB、1.6GB、8xCD、33.6KbFAXモデム)……268,000円
- MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- OAタップ……プレゼント
- マウスパッド……プレゼント
- 入門ビデオ……プレゼント

定価合計300,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×24回	ボーナス17,000円× 4回
3,100円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
5,300円 ×48回	ボーナス なし

プラン232 FMVS165A

- FMVS165A(P166、32MB、1.6GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム)……338,000円
- PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- OAタップ……プレゼント
- マウスパッド……プレゼント

定価合計400,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス21,000円× 4回
5,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
7,200円 ×48回	ボーナス なし

プラン233 FMVS167A

- FMVS167A(P166、32MB、1.6GB、8xCD、17"CRT、FAXモデム)……378,000円
- PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- OAタップ……プレゼント
- マウスパッド……プレゼント

定価合計440,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス19,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス18,000円× 8回
6,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン234 FMVS207

- FMVS207(P200、32MB、2.1GB、12xCD、17"CRT、FAXモデム)……428,000円
- PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ)……59,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- OAタップ……プレゼント
- マウスパッド……プレゼント

定価合計490,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス17,000円× 8回
7,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン235 FMVT165

- FMVT165(P200、16MB、2.1GB、8xCD、15"CRT、FAXモデム)……343,000円
- BJC-240J(カラーBJプリンタ)……39,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- OAタップ……プレゼント
- マウスパッド……プレゼント

定価合計385,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×24回	ボーナス22,000円× 4回
4,900円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナス なし

プラン236 DESKPOWER T207

- FMVT 207(P 200、17"CRT、32 MB、2.1 GB、12xCD、33.6KbFAXモデム、タワー)……498,000円
- BJC-455J(A3対応高品位カラーBJプリンタ)……79,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- OAタップ……プレゼント
- マウスパッド……プレゼント
- 入門ビデオ……プレゼント

定価合計580,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
8,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン237 DESKPOWER T20D7

- FMVT20D7(P200、17"CRT、32MB、2.1GB、12xCD、33.6KbFAXモデム、タワー、DVD、MPEG2)……598,000円
- PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- OAタップ……プレゼント
- マウスパッド……プレゼント
- 入門ビデオ……プレゼント

定価合計660,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×48回	ボーナス27,000円× 8回
5,500円 ×60回	ボーナス29,000円×10回
8,900円 ×72回	ボーナス なし

プラン238 DESKPOWER Tp207

- FMVTP207(PPRO200、17"CRT、32MB、2.1GB、12xCD、33.6KbFAXモデム、タワー)……558,000円
- PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- OAタップ……プレゼント
- マウスパッド……プレゼント
- 入門ビデオ……プレゼント

定価合計620,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
5,000円 ×60回	ボーナス28,000円×10回
8,300円 ×72回	ボーナス なし

プラン239 BIBLO 5150NA3/W

- FMV55NA3S(P150、12.1"TFT、各種ソフト)……618,000円
- BJC-240J(Wonder BJカラープリンタ)……39,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- キャリングバッグ……プレゼント

定価合計660,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
8,900円 ×72回	ボーナス なし

プラン240 BIBLO 5120NU2/W

- FMV52NU2S(P120、11.3"TFT、各種ソフト)……398,000円
- BJC-35V2(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- キャリングバッグ……プレゼント

定価合計455,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン241 FMV53NPWS

- FMV53NPWS(P133、12.1"TFT、携帯モデル、各種ソフト)……478,000円
- BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- キャリングバッグ……プレゼント

定価合計535,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス18,000円× 8回
8,200円 ×60回	ボーナス なし

プラン242 BIBLO 5100NC/S

- FMV50NCS5(P100、7.2"DSTN、モーバイル)……248,000円
- BJC-35V2(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- キャリングバッグ……プレゼント

定価合計305,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
3,900円 ×36回	ボーナス19,000円× 6回
5,500円 ×48回	ボーナス なし

SOTEC 完全国内生産

プラン243 Winbook Bird100/S

- Winbook Bird100/S(P100、16MB、810MB、11.3"TFT、ベースステーション)……398,000円
- BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
- プリンタケーブル……3,000円

定価合計455,800円の品➡ 特価308,000円

7,000円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
4,800円 ×48回	ボーナス18,000円× 8回
6,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン244 Winbook Bird133G/S

- Winbook Bird133G/S(P133、16MB、1.35GB、11.3"TFT、ベースステーション)……498,000円
- BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- 純正モデム……プレゼント

定価合計555,800円の品➡ 特価408,000円

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
8,600円 ×60回	ボーナス なし

プラン245 Winbook Quattro/V150X

- Winbook Quattro/V150X(P150、16MB、1.35GB、12.1"TFT、XGA、6xCD)……598,000円
- BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
- プリンタケーブル……3,000円
- 純正モデム……プレゼント

定価合計655,800円の品➡ 特価468,000円

8,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス24,000円×10回
8,600円 ×72回	ボーナス なし

アウトレット 新品です 放出品

FMV5DSE53	159,800円	FMVTW-GT1	149,800円	PC-9821V20/M7C2	318,000円
FMV5DSE71	179,800円	PC-9821CB10/TA	179,000円	PC-9821V20/M7E2	332,000円
FMV5DTE53	159,800円	PC-9821CB3/TA	118,000円	PC-9821Xc13/M7A	184,000円
FMV5DH4	149,800円	PC-9821Cr13/TA	179,800円	PC-9821Xc13/S5A	246,000円
FMV5DSX4	129,800円	PC-9821Cu10/DB	189,800円	Aptiva J31	155,000円
FMV5DCE21	158,000円	PC-9821Cx2/S17T	139,800円	Aptiva J33	167,000円
FMV5DSP253	189,800円	PC-9821V10/S5RC	129,800円	Aptiva J35	189,800円
FMV5DSP271/3	222,000円	PC-9821V13/M7C2	239,000円	Aptiva H55	209,800円
FMV5DTS271/3	244,000円	PC-9821V13/S7RD	178,000円	CF-100A	159,800円
FMVTW-H	129,800円	PC-9821V16/M7C2	268,000円	リブレット20JT+8MB	99,800円
FMVTW-GS1	129,800円	PC-9821V16/S5C2	194,000円		

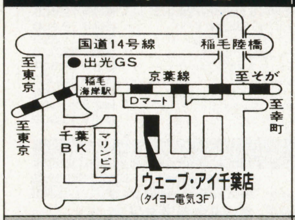
毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合わせ下さい。

インターネットでのご注文は、………

http://www.waveeye.co.jp/

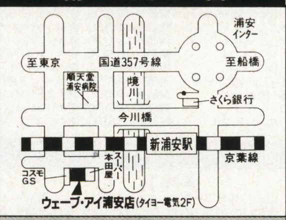
毎日、情報更新!新鮮な情報!!

千葉店



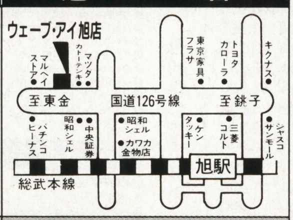
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



TEL.0473-53-7632 浦安市今川1-13-27 2F

旭店



TEL.0479-64-2115 千葉県旭市二-2855

お葉書でのご注文もOK!!

252-□□

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6

ウェーブ・アイ行

通信販売課

注文書

1. お名前
2. 住所
3. 電話番号
4. 年齢
5. 職業
6. 保護者名(未成年者の方)
7. 商品名
8. 支払方法(現金一括・クレジット)
9. 雑誌名

★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

■振込先
横浜銀行 湘南台支店
当座0000467

WAVE EYE

株式会社ウェーブ・アイ

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6

富士通FMLABだから安心!!

P&Aならではの新品パソコン 5年保証

<業界No,1のP&Aメンテナンスサポート>

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証（メーカー1年+P&A4年保証）
（※ Apple 製品、及び限定特価商品は除きます）
② 初期不良交換OK!!
③ 配達日の指定もOK!!
④ 夜間配送だってOK!!
（※PM 6:00〜PM 8:00の間、一部地域は除きます）

便利でお得なお支払いシステム

① 翌月一括払い、金利/手数料無料!!
② 業界No,1の超低金利!!
③ 現金一括払いも当然OK!!
④ 9ヶ月先からのスキップ払いもOK!!
⑤ ボーナスだけでの10回払いもOK!!
⑥ 84回までの分割、ボーナス併用もOK!!
⑦ ステップアップクレジットだってOK!!
⑧ 大学生の方にはカレッジクレジットもご利用になれます。
⑨ 月々のお支払いは、なんと¥1,000から!!
⑩ 商品到着払いOK!!（代引き手数料が必要となります。10万円まで900円）

法人向けリースシステム
業務に最適なシステムを構築致します。損金処理が可能なリース契約を是非ご利用下さい。

P&A for Internet!! URL☞http://www.bekkoame.or.jp/~panda-kk

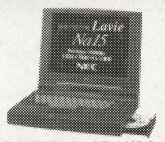
お待たせしました。いよいよピー・アンド・エーもインターネットで情報発信!!
毎日更新の最新価格情報!! 通信販売の受け付けもOK。ぜひ御利用下さい!!

注目!! 平成9年3月末の一括払い手数料（金利）無料（2月末/3月末のいずれかをご指定下さい。）

NEC NOTE

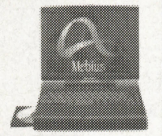
PC-9821 Nr13 / D10modelA / B
● Pentium / 133MHz · 32MB
● 12.1インチDSTNカラー
● HDD：1GB（一太郎7, 他）
● 8倍速CD-ROM
定価¥388,000
➤ P&A特価¥263,800

PC-9821 Nr15 / S14F
● Pentium / 150MHz · 16MB
● 12.1インチTFTカラー
● HDD：1.4GB（Win95）
● 10倍速CD-ROM / FAXモデム
定価¥498,000
➤ P&A特価¥323,000



PC-9821 Na15 / X14
● Pentium / 150MHz · 16MB（EDO）
● 12.1インチTFTカラー
● HDD：1.4GB（Win95）
● 8倍速CD-ROM
定価¥750,000
➤ P&A特価¥358,000

SHARP (Mebius)



MN-7350
● Pentium / 150MHz · 32MB
● 12.1インチTFTカラー
● HDD：2GB（Win95）
● 10倍速CD-ROM / FAXモデム
定価¥660,000
➤ P&A特価¥482,000

● PC-9821 Nr12 / D10	特価¥206,800
● PC-9821 Nr15 / S10	特価¥298,000
● PC-9821 La10 / S8 modelC / D	特価¥214,800

EPSON (Dos/V)

● VN-513ET	特価¥324,800
● VN-512ET（+8MB付）	特価¥269,800

SHARP (Mebius)

● MN-7150	特価¥359,800
● MN-6350	特価¥339,800
● MN-5100D	特価¥273,800

NEC-98シリーズ （送料¥2,000）

VALUE STAR

● PC-9821 V13 / S5 model C3 / D3	定価¥298,000	➤ 特価¥193,800
● PC-9821 V20 / S5 model C3 / D3	定価¥368,000	➤ 特価¥235,800
● PC-9821 V20 / S7 model C3 / D3	定価¥408,000	➤ 特価¥273,800
● PC-9821 V16 / M7 model C3 / D3	定価¥403,000	➤ 特価¥266,000
● PC-9821 V20 / M7 model C3 / D3	定価¥498,000	➤ 特価¥338,000
● PC-9821 V20 / M7 model E3 / F3	定価¥530,000	➤ 特価¥365,000

98MulTi CanBe

● PC-9821 Cu13 / E model A / B	定価¥333,000	➤ 特価¥213,000
● PC-9821 Cu16 / H model A / B	定価¥393,000	➤ 特価¥259,800
● PC-9821 Ct20 / A model A / B	定価¥498,000	➤ 特価¥333,000

98MATE X・R

● PC-9821 Xa13 / W12 + MF-8515F	定価¥307,800	➤ 特価¥201,000
● PC-9821 Xa16 / W16 + MF-8515F	定価¥357,800	➤ 特価¥231,000
● PC-9821 Xa16 / W30 + MF-8515F	定価¥387,800	➤ 特価¥251,000
● PC-9821 Xv13 / W16 + MF-8515F	定価¥337,800	➤ 特価¥222,800
● PC-9821 Xv20 / W30 + MF-8515F	定価¥517,800	➤ 特価¥347,800
● PC-9821 Ra18 / N20【限定】+ MF-8515F	定価¥397,800	➤ 特価¥280,000
● PC-9821 Ra20 / N30【限定】+ MF-8515F	定価¥437,800	➤ 特価¥307,800
● PC-9821 Rv20 / N20【限定】+ MF-8515F	定価¥569,800	➤ 特価¥398,800

Fujitsu FMVシリーズ （送料¥2,000）

New DESKPOWER

● S13（FMVS1351〜3）	定価¥268,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● S165（FMVS1651〜3）	定価¥308,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● S165（FMVS165A1〜3）	定価¥338,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● S167（FMVS1671〜3）	定価¥348,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● S20（FMVS2071〜3）	定価¥428,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● T16（FMVT1651〜3）	定価¥343,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● T20（FMVT2071〜3）	定価¥498,000	➤P&A特価TEL下さい!!
● TP20（FMVTP2071〜3）	定価¥558,000	➤P&A特価TEL下さい!!

PC-98MATE X・Rのモニターを変更の場合は

（ご注意）VALUE・STAR等のCRTセットモデルはモニターの変更はできません。
<<セットのモニター = MF-8515（iiyama / 15"・0.28）…… 定価¥39,800>>

● MF-8517E（iiyama）（17"・0.28）	定価¥64,800	に変更の場合¥18,800
● MF-8617E（iiyama）（17"・0.26）	定価¥69,800	に変更の場合¥26,800
● MF-8617ES（iiyama）（17"・0.26）	定価¥79,800	に変更の場合¥31,800
● MT-8617E（iiyama）（17"・0.25ダイヤトロン）	定価¥72,800	に変更の場合¥31,800
● MT-8617ES（iiyama）（17"・0.25ダイヤトロン）	定価¥84,800	に変更の場合¥40,800
● MF-8221E（iiyama）（21"・0.28）	定価¥168,000	に変更の場合¥102,000
● MT-8521E（iiyama）（21"・0.3ダイヤトロン）	定価¥178,000	に変更の場合¥111,800
● RD-17V（三菱）（17"・0.25ダイヤトロン）【NEW】	定価¥79,800	に変更の場合¥40,800
● RD-17GXII（三菱）（17"・0.25ダイヤトロン）	定価¥128,000	に変更の場合¥46,800
● RD-17GII（三菱）（17"・0.25ダイヤモンドトロン）	定価¥198,000	に変更の場合¥48,800
● PC-KM153R2（NEC）（15"・0.28）	定価¥69,800	に変更の場合¥5,800
● PC-KM155（NEC）（15"・0.25クロマクリア管）	定価¥79,800	に変更の場合¥20,800
● PC-KM173R【限定】（NEC）（17"・0.28）	定価¥118,000	に変更の場合¥26,800
● PC-KM173R2（NEC）（17"・0.28）	定価¥99,800	に変更の場合¥36,800
● PC-KM175（NEC）（17"・0.25クロマクリア管）	定価¥118,000	に変更の場合¥41,800
● PC-TM151（NEC）（15"・0.28・TV付）	定価¥79,800	に変更の場合¥800
● PC-TM171（NEC）（17"・0.28・TV付）	定価¥128,000	に変更の場合¥55,000
● LCM-17FX（ロジテック）（17"）	定価¥79,800	に変更の場合¥26,500
● CPD-15SF9（SONY）（15"・0.25トリニトロン）	定価¥64,800	に変更の場合¥15,000
● CPD-17SF9（SONY）（17"・0.25トリニトロン）	定価¥99,800	に変更の場合¥40,800

を加算して下さい。

今月の特選品

■ NEC
PC-9821 V13 / S5model·C3 / D3
● Pentium / 133MHz · 32MB
● HDD:1.2GB（一太郎7 他）
● 8倍速CD-ROM・FAXモデム
※ 15"CRT付
定価¥298,000の品
P&A特価¥193,800

■ NEC (VALUESTAR)
（コストパフォーマンスが冴える）
PC-9821 V20 / S5model·A / B
● Pentium / 200MHz · 32MB
● HDD:2GB（一太郎7 他）
● 8倍速CD-ROM・FAXモデム
※ 15"CRT付
定価¥368,000の品
P&A特価¥235,800

■ NEC (CanBe!)
（多彩な映像・サウンド・パフォーマンス）
PC-9821 Ct20 / Amodel·A / B
● Pentium / 200MHz · 32MB
● HDD:1.6GB（一太郎7 他）
● CD-R搭載
※ 17"CRT付
定価¥498,000の品
P&A特価¥333,000

■ iiyama
（17インチマルチスキャンCRT）
MT-8617E
● ダイアモンドトロン
● AGピッチ：0.25
定価¥74,800の品
P&A特価¥64,800

■ NEC
（17インチマルチシンクCRT）
PC-KM175
● クロマクリア管
● マスクピッチ：0.25
定価¥118,000の品
P&A特価¥74,800

■ NEC (98MATE-X)
（高性能・高信頼性のミニタワー機）
PC-9821 Xv20 / W30
● Pentium / 200MHz · 32MB
● HDD:3GB（Win95）
● CD-ROM・ネットワーク機能
※ CRTは別売です。
定価¥478,000の品
P&A特価¥314,800

■ NEC (98MATE-X)
PC-9821 Xa13 / W12
● Pentium / 133MHz · 16MB
● HDD:1.2GB（Win95）
● 6倍速CD-ROM
定価¥268,000の品
P&A特価¥168,000

プリンター（PCケーブル付） （送料¥1,000）

■ Canon BJC-455J
（BJカラープリンター）
● A3対応 ●ハイスピード720dpi
定価¥79,800
P&A特価¥53,800

■ EPSON (NEWカラリオ) PM-700C
●写真のような高画質（720・360dpi）
定価¥59,800
P&A特価¥47,800

■ NEC PC-PR101 / J110R
【PICTY 110R】
カラー・インクジェット・プリンター
定価¥49,800
P&A特価¥14,800

■ NEC PICTY-200（PC-PR101 / J200）
● 高精細フルカラー
● 180字／秒・ASF付き
定価¥49,800
P&A特価¥29,800

■ EPSON MJ-510C（カラリオ）
● セミ720dpi
● PCケーブル付き
定価¥29,800
P&A特価¥20,800

■ EPSON MJ-810C（カラリオ）
● 720dpi
● PCケーブル付
定価¥42,800
P&A特価¥30,800

■ NEC

● PC-PR101 / J110R	定価¥49,800	➤ 特価¥14,800
● PC-PR101 / J200	定価¥49,800	➤ 特価¥29,800
● PC-PR101 / J300	定価¥59,800	➤ 特価¥41,800
● PC-PR101 / J400	定価¥79,800	➤ 特価¥50,800
● PC-PR201 / 65	定価¥115,000	➤ 特価¥69,800
● PC-PR201 / 40	定価¥59,800	➤ 特価¥38,800
● PC-PR820	定価¥160,000	➤ 特価¥112,800
● PC-PR830L	定価¥79,800	➤ 特価¥56,800
● PC-PR1000LW	定価¥64,800	➤ 特価¥44,800
● PC-PR2000X【NEW】	定価¥188,000	➤ 特価¥128,000

■ EPSON

● MJ-510C	定価¥29,800	➤ 特価¥20,800
● MJ-900C【限定】	定価¥108,000	➤ 特価¥33,800
● MJ-930C【NEW】	定価¥79,800	➤ 特価¥59,800
● MJ-910C	定価¥89,800	➤ 特価¥45,800
● MJ-3000C	定価¥99,800	➤ 特価¥65,800
● MJ-5100C	定価¥148,000	➤ 特価¥93,300
● VP-600	定価¥74,800	➤ 特価¥48,800
● VP-1100	定価¥79,800	➤ 特価¥46,000
● VP-1800	定価¥99,800	➤ 特価¥44,800
● LP-700W	定価¥69,800	➤ 特価¥44,800
● LP-1700S【NEW】	定価¥108,000	➤ 特価¥78,800
● LP-8300【NEW】	定価¥188,000	➤ 特価¥136,000
● LP-9200	定価¥258,000	➤ 特価¥182,800

■ Canon

● BJC-35VII【NEW】	定価¥54,800	➤ 特価¥37,800
● BJC-240J【NEW】	定価¥39,800	➤ 特価¥29,500
● BJC-420J【NEW】	定価¥59,800	➤ 特価¥43,800
● BJC-620JW【NEW】	定価¥69,800	➤ 特価¥48,500
● BJC-210J	定価¥29,800	➤ 特価¥19,500
● BJC-410J	定価¥59,800	➤ 特価¥29,500
● BJC-610JW	定価¥69,800	➤ 特価¥46,800
● LBP-210	定価¥59,800	➤ 特価¥42,800
● LBP-310	定価¥79,800	➤ 特価¥57,800
● LBP-830	定価¥278,000	➤ 特価¥184,800
● LBP-720	定価¥198,000	➤ 特価¥138,000
● LBP-730	定価¥248,000	➤ 特価¥169,800

■ ALPS

● MD-2010J	定価¥69,800	➤ 特価¥50,800
● MD-4000J	定価¥89,800	➤ 特価¥63,800

スキャナー （送料¥1,000）

■ EPSON FS-1200 WINS / P
●フィルムスキャナ,1200dpi
定価¥69,800
特価¥52,000

■ EPSON GT-5000 WINP / WINS
● A4／300dpi
定価¥59,800
特価¥39,800

■ EPSON

● GT-2000 WINP / S【NEW】	特価¥33,000
● GT-8500 WIN（1024階調／400dpi）	特価¥59,800
● GT-9500 WIN（4096階調／600dpi）【NEW】	特価¥98,000

■ HP

● SCAN JET 4C（600dpi,1パススキャン,98用）	特価¥102,000
● SCAN JET 4P（300dpi,OCRソフト付,98用）	特価¥62,800

■シャープ

● JX-250W2（400dpi）	特価¥48,800

■ Fuji

● FV-10	特価¥58,800

■アルファーデータ

● ASC-600N（600dpi、シートフィーダ式）	特価¥26,800

アクセラレータ / その他 （送料¥1,000）

■ NEC PC-3D Engine
3Dゲームの新規格!!
アートディンク御用達
発売記念限定モデル
●バイオハザードと
● Revolteと
●ジョイパットまで付いて、
P&A特価¥26,800

■ウインドウアクセラレータ

● GA-DRV4 / 98（I/O.Cバス用、VRAM-4M、SB付）	特価¥18,200
● GA-DRTV2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M、TVﾁｭｰﾅ）	特価¥25,100
● GA-DRTV4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M、TVﾁｭｰﾅ）	特価¥29,000
● GA-PG3D2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M、3D対応）	特価¥15,800
● GA-PG3D4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応）	特価¥19,800
● GA-968V2 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-2M）	特価¥20,000
● GA-968V4 / 98PCI（I/O.PCIバス用、VRAM-4M）	特価¥28,000
● GA-PVR3D4 / PCI（I/O.PCIバス用、3Dアクセラレータ）	特価¥14,000
● WGN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、ソフトMPG）	特価¥18,000
● WSN-V4（メルコ.Cバス用、VRAM-4M、PCM）	特価¥23,300
● WSN-V2M（メルコ.Cバス用、VRAM、MPG、PCM）	特価¥31,000

● WGP-VG4S（メルコ.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応）	特価¥19,400
● WGP-VX8（メルコ.PCIバス用、VRAM-8M、3D対応）	特価¥42,800
● TGP-VR4（メルコ.PCIバス用、3Dアクセラレータ）	特価¥14,000
● WinDuo（キュービジョン、Cバス用、FM、PCM）	特価¥35,600
● TVW-N98（関西電機、TVチューナ）	特価¥9,800
● TVW-PN98（関西電機、ビデオキャプチャー）	特価¥28,800
● TVW-PTVT（関西電機、TVチューナ）	特価¥9,500
● TVW-PMPEG（関西電機、MPEG再生）	特価¥14,300
● TVCC-1（C・テクニカ、PCMCIA用、TV&キャプチャ）	特価¥41,100
● TVA-1（C・テクニカ、スタンドアローン式TVチューナ）	特価¥27,200
● VTR-ITV（AIMS、Lab、スタンドアローン式TVチューナ）	特価¥20,800
● XRGB-1（電波新聞社、ゲーム出力アダプタ）	特価¥20,800
●スロット-3C（C・テクニカ、組立式3スロット拡張ボックス）	特価¥12,600
● MC-RS98（マイクロコア、高速RS232Cボード）	特価¥12,200
● RSB-3000（メディアインテリジェント、高速RS232Cボード）	特価¥11,600
● GV-MTV / 98（I/O多機能ビデオボード）	特価¥35,000
● AD-SVK98（αデータ、TV電話システム）	特価¥36,800
● AD-TV（TV電話システム）	特価¥50,000
● Art Pad II Serial（ワコム、ミニタブレット、ポストdeカード付）	特価¥13,400
● Art Pad II Pro（ワコム、コンパクトタブレット、ポストdeカード付）	特価¥26,400
● CP-100（EPSON、デジタルカメラ）	特価¥30,800

モデム （送料¥1,000）

■ロジテック

● LFM-336US（ブラウザソフト付）	特価¥15,800
● LPM-FM336（FAX/DATAカードモデム）	特価¥21,800

■マイクロコア

● MC336XLII（33600bps・ボックス型）	特価¥14,800

■オムロン

● ME3314B（33600bps・ボックス型）	特価¥21,300
● ME3314C（33600bps・PCMCIA）	特価¥29,200

■ヒューコム

● HUCOM-EX336	特価¥14,800

■アイワ

● PV-JF3360W（FAX/DATAカードモデム）	特価¥26,800
● PV-BW2881（33600bps・ボックス型）	特価¥19,000

■マイクロコム

● DESK PORTE（28800bps・ボックス型）	特価¥15,500
● DESK PORTE INTERNET（ブラウザソフト付）	特価¥17,500
● DESK PORTE 33.6S（33600bps・ボックス型）	特価¥18,800

■ I/Oデータ

● DFM336（33600bps・ボックス型）	特価¥23,200
● DFML-336（FAX/DATAカードモデム）	特価¥16,800

超快適!! ファーストクラスで世界旅行!!

ターミナルアダプタ

● Aterm IT55	特価¥27,500
● Aterm IT55DSU	特価¥39,800
● PC LINK TA201（DSUセット）	特価¥31,000
● PC LINK TA212（DSUセット）	特価¥39,800
● TS128GA2 / DSU	特価¥47,500
● LTA-64BA-DSU	特価¥43,000
● TN-TA64A2D（DSUセット）	特価¥35,800

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告掲載商品には送料及び消費税は含まれておりません。

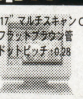
今がチャンス！P&A モニター大市!!

■NEC（マルチシンク15/17TV）

●TV機能・水平：15.5〜65.0KHz

- PC-TM151……特価 ¥33,800
- PC-TM171……特価 ¥88,000

■NEC【限定】



●17″マルチスキャンCRT
●フラットブラウン管
●ドットピッチ：0.28

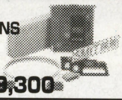
PC-KM173R

定価¥118,000 ➤特 ¥59,800

ハードディスク （送料 ¥1,000）

■I / O DATA

HDS-1G / 98PCI
●PCIバス用 / 1GB
●10.5ms / 448kb
限定
定価 ¥56,800
P&A特価 ¥37,800

■メルコ


DSC-N2000NS
●SCSI-2 / 2GB
定価 ¥64,800
P&A特価 ¥49,300

■Logitec

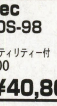
SHD-BA1000U（増設用）
●1GB / 11ms / 256kb
●SCSIケーブル付
定価 ¥43,800
P&A特価 ¥30,800

■Logitec

SHD-BA1000P
●10ms / 512K
●LHA-301付属
定価 ¥49,800
P&A特価 ¥34,800

■I / O DATA

HDVS-2G / 98 IIIP
●SCSI-2 / 2GB
定価 ¥56,800
P&A特価 ¥43,300

■Logitec


LMO-400S-98
●30ms / 3600
●ケーブル・ユーティリティー付
定価 ¥57,800
P&A特価 ¥40,800

■Logitec
- SHD-BA1000P……定価¥49,800 ➤ 特価¥34,800
- SHD-2G / NB……定価¥63,000 ➤ 特価¥42,800
- LHD-NS520（98NOTE内蔵）…定価¥48,000 ➤ 特価¥31,500
- LHD-NS800……定価¥64,000 ➤ 特価¥45,800
- LHD-D1200K（98 Xa他内蔵）…定価¥40,000 ➤ 特価¥28,200
- LHD-D1600K（98 Xa他内蔵）…定価¥52,000 ➤ 特価¥32,300
- LHD-D2000K（98 Xa他内蔵）…定価¥60,000 ➤ 特価¥39,800

■I / O DATA
- HDVS/2G / 98IIIP……定価¥56,800 ➤ 特価¥43,300
- HDVS/2G / S・PCI……定価¥64,800 ➤ 特価¥49,800
- UHDS-2G / U・PCI……定価¥71,800 ➤ 特価¥54,800
- HDVS/2G（増設用）……定価¥49,800 ➤ 特価¥37,800
- UHDS-2G（増設用）……定価¥54,800 ➤ 特価¥41,800
- HDN-1G（98NOTE内蔵）……定価¥53,000 ➤ 特価¥41,800
- HDNS-1G（98NOTE内蔵）…定価¥49,800 ➤ 特価¥39,800
- HDNb-1.6G（Nr,Nb内蔵）【NEW】定価¥59,800 ➤ 特価¥47,000

■メルコ
- DSC-N1200N【NEW】…定価¥49,000 ➤ 特価¥38,300
- DSC-N2000NS【NEW】定価¥64,800 ➤ 特価¥49,300
- DSC-S1200（増設用）【NEW】定価¥42,000 ➤ 特価¥33,300
- DSC-S2000S（増設用）【NEW】定価¥54,800 ➤ 特価¥41,800
- DSC-D1000P……定価¥54,800 ➤ 特価¥42,500
- DSC-D2000P……定価¥64,800 ➤ 特価¥51,800
- DSC-S3200（増設用）……定価¥79,800 ➤ 特価¥62,500
- DBI-N1200（98Xa他内蔵）…定価¥38,000 ➤ 特価¥29,000
- DBI-N1600（98Xa他内蔵）…定価¥43,000 ➤ 特価¥32,800
- DBI-N2000（98Xa他内蔵）…定価¥53,000 ➤ 特価¥40,500
- DBI-N2500（98Xa他内蔵）…定価¥58,000 ➤ 特価¥43,800
- DNN-T1000（98NOTE内蔵）定価¥49,800 ➤ 特価¥39,800

MO

■Logitec
- LMO-400S【NEW】……定価¥54,800 ➤ 特価¥38,800
- LMO-400S-98【NEW】…定価¥57,800 ➤ 特価¥40,800
- LMO-400NB-98【NEW】定価¥66,800 ➤ 特価¥47,500
- LMO-420S……定価¥62,000 ➤ 特価¥46,500
- LMO-420NB……定価¥72,000 ➤ 特価¥53,800
- LMO-480H……定価¥68,000 ➤ 特価¥50,800
- LMO-640……定価¥99,800 ➤ 特価¥66,800
- LMO-640S【NEW】……定価¥99,800 ➤ 特価¥69,800

■I / O DATA
- RM-MO640F……定価¥998,000 ➤ 特価¥72,000
- RM-MO230F-L……定価¥598,000 ➤ 特価¥44,800

■メルコ
- MOS-S230（128 / 230M）……定価¥57,000 ➤ 特価¥39,300
- MOS-D640P（PCIバス用、SCSI, I/F付）……特価¥103,400

CD-ROM （送料 ¥1,000）

■I / O・DATA

CDV-AB8
8倍速 / Fベイ用
定価¥20,800 特価 ¥16,400

■I / O・DATA

CDPS-PX10
●ポータブルタイプ / 10倍速
定価¥39,800
特価 ¥32,000

■Logitec
- SCD-440（4.4倍速）……定価¥25,800 ➤ 特価¥18,800
- LCD-601（6倍速）……定価¥39,800 ➤ 特価¥25,500

■I / O DATA
- CDV-AB10（Fベイ用10倍速）……定価¥24,800 ➤ 特価¥19,800
- CDV-NX8（8倍速）……定価¥29,800 ➤ 特価¥23,800
- CDV-NX8 / PCSC（8倍速,PCMCIA付）・定価¥39,800 ➤ 特価¥32,000
- CDPS-PX10 / PCSC（10倍速、PCMCIA付）定価¥45,800 ➤ 特価¥36,800

■メルコ
- CDS-D10C（10倍速、PCMCIAカード付）…定価¥56,000 ➤ 特価¥34,300
- CDS-S10（10倍速）……定価¥32,800 ➤ 特価¥26,300
- CDI-8FB（Fベイ用8倍速）……定価¥24,800 ➤ 特価¥20,000

■コンピュータテクニカ
- CDN-D4（4倍速、PCMCIAカード <IDE>付）……特価¥25,800

メモリー （送料 ¥700）

■メルコ
- EAC-4M（Ap2 / As2）……特価¥15,500
- EMF-4MG（Ap3,As3, EAC,ECB, ESE,他SIMM 増設用）……特価¥5,800
- EMF-8MG ……特価¥9,000
- EMF-16MG ……特価¥15,300
- EMF-32MG ……特価¥28,000
- EMF-P4MG（NEC、EPSON SIMM 増設用）……特価¥4,800
- EMF-P8MG ……特価¥7,800
- EMF-P16MG ……特価¥13,400
- EMF-P32MG ……特価¥24,800
- EMW-16MG（NEC Pentium用 2枚組）……特価¥15,800
- EMW-32MG ……特価¥28,000
- EMW-64MG ……特価¥53,500
- EMW-P16MG（NEC / EPSON Pentium用 2枚組）特価¥13,400
- EMW-P32MG ……特価¥24,800
- EMW-P64MG ……特価¥47,800
- EXB-8MG（BX2,BS2,BA2 Xe,Xs,Bs他）……特価¥11,600
- EXB-16MG ……特価¥18,800
- EAB-4000Y（BX,BA,Ae,As,Ap）特価¥15,500
- ECB-0M（Cb）……特価¥3,500
- EC2-0M（Cb2）……特価¥3,500
- ECF-0M（Cf）……特価¥3,500
- ESE-0MY（Cx,Ce2,Cs2）……特価¥3,500
- ENL-8MG（NL / A,Ld,Lt Lt2,Na7,Ne3 Nd2,Nx）……特価¥9,000
- ENL-16MG ……特価¥15,300
- ENL-32MG ……特価¥27,500
- ECE-4000Y（Ce）……特価¥15,500
- EDA-4000Y（Da）……特価¥15,500
- EFA-4000Y（FA）……特価¥15,500
- ENP-8MG（Np,Ns,Ne2 Nd,Es）……特価¥9,000
- ENP-16MG ……特価¥15,300
- EMH-8MG（V20 / M7）……特価¥9,000
- EMH-16MG（V16 / M7 / S5）……特価¥13,400
- EMH-32MG（V13 / M7 / S5）……特価¥24,800
- EMH-64MG（Xc13）……特価¥47,800
- EMH-E8MG（NEC ECC対応 EDO RAM 2枚組）……特価¥10,500
- EMH-E16MG ……特価¥15,800
- EMH-E32MG ……特価¥28,000
- EMH-E64MG ……特価¥53,500
- ENB-8MG（La10,La7,Na13 Nb10,Na9,Na12）……特価¥9,000
- ENB-16MG ……特価¥15,300
- ENB-64MG ……特価¥69,200
- EN8-16MG（NAU, NAV, NAT）……特価¥15,900
- EN8-32MG ……特価¥28,900
- EN8-64MG ……特価¥72,500
- ERF-4M（SE,SR,FE,FS,他）……特価¥15,500
- XMC-2000T（一部機種）……特価¥4,800
- XRF-8M（NAU,NAV, NAT）……特価¥14,100
- XRF-16M ……特価¥25,600

■I / O DATA
- NE-SIM36-H4M（As3,Ap3 他SIMM 増設用）……特価¥5,400
- NE-SIM36-H8M ……特価¥8,800
- NE-SIM36-H16M ……特価¥15,400
- NE-SIM32-H4M（BX2,BS2, Xe,Xs, Be,Bs他）……特価¥4,400
- NE-SIM32-H8M ……特価¥7,400
- NE-SIM32-H16M ……特価¥13,400
- NE-ECC-8M×2（ECC対応 EDO RAM 2枚組）……特価¥15,400
- NE-ECC-16M×2 ……特価¥28,800
- NE-ECC-32M×2 ……特価¥52,600
- NE-EDO-8M×2（V20 / M7）……特価¥13,400
- NE-EDO-16M×2（V16 / M7 / S5）……特価¥25,400
- NE-EDO-32M×2（V13 / M7 / S5）……特価¥46,900
- NE-SIMXA-8M×2（Pentium 増設用）特価¥18,300
- NE-SIMXA-16M×2 ……特価¥32,500
- NE-SIMXB-4M×2（Pentium パリ無し 増設用）特価¥8,800
- NE-SIMXB-8M×2 ……特価¥15,800
- NE-SIMXB-16M×2 ……特価¥28,800
- BA34-4M（Ae,Ap,As,BX,BA）特価¥15,800
- CB34-16M（Cb）……特価¥20,500
- CX34-16M（Cx,Ce2,Cs2）……特価¥20,500
- Cb234-16M（Cb2）……特価¥20,500
- Ld34-16M（Ld,NL / A）……特価¥15,300
- EP-SIM327-8M（RA,RV）……特価¥13,500
- EP-SIMAU-4M（NAU, NAV, NAT）……特価¥8,000
- EP-SIMAU-8M ……特価¥13,500
- EP-SIMAU-16M ……特価¥21,300
- Np34-8M（Np,Ns,Ne2,Nd Nm,Nf,Es）……特価¥8,800
- Np34-16M ……特価¥15,300
- Nb64-16M（La10,La7,Na13,Na12, Na9,Nb10,Nb7）特価¥15,300
- Nb64-32M ……特価¥28,400
- Nb64-64M ……特価¥74,100
- Nr64-16M（Nr15,Nr13 Nr12,Na15）……特価¥15,900
- Nr64-32M ……特価¥29,500
- Nr64-64M ……特価¥74,100
- PIO-DA134-4MS（DA）……特価¥15,800
- PIO-DX134S-4MT（DX）……特価¥26,000
- PIO-SIM61-2MS（一部機種）…特価¥4,800

セカンドキャッシュ
- NE-AP3-128K（As3,Ap3）……特価¥15,800
- NE-AP-128K（Ap2,As2）……特価¥17,300
- NE-XA256K（Xa,Xa7e,Cx2）特価¥13,600
- NE-XA512K（Xt13,Xa10,Xa7,Cx2）特価¥28,000
- NE-XAV512k（Xv20 / W30,Xa16 / W30他）特価¥9,600

フロッピーディスクドライブ （送料 ¥1,000）

■Needs
- NFD-135VA（3モード3.5″×1）……特価¥12,800
- NFD-235VA（3モード3.5″×2）……特価¥19,800
- NFD-150（5″×1ソフト切換）……特価¥17,800
- NFD-250（5″×2ソフト切換）……特価¥29,800
- NFD-IM（FNL用I/F）……特価¥6,800

■R&D
- FDD-3SZ（3モード3.5″×1）……特価¥12,300
- FDD-3WZ（3モード3.5″×2）……特価¥19,600
- FDD-5SZ（5″×1ソフト切換）……特価¥16,800
- FDD-5WZ（5″×2ソフト切換）……特価¥26,300
- FLB-3X（新Xaシリーズ / Xe10用増設3.5FDD）……特価¥9,800
- BAY511（Fベイ用5″×1）……特価¥16,800
- FDD-IMX（FEL,MAT,Multi,Cx2用I/F）……特価¥7,500

■α DATA
- AD-F51SR（5″×1ソフト切換）……特価¥18,800
- AD-F51WR（5″×2ソフト切換）……特価¥28,800
- AD-F50FA（FA / FS / FX内蔵自動）……特価¥21,500
- AD-F35TF（3モード、Mateスロット用）……特価¥16,800
- AD-F35SR（3モード、3.5″×1）……特価¥13,800
- AD-F35WR（3モード、3.5″×2）……特価¥21,800
- AD-F1MT（FEL,MAT,Multi用FDD I/F）……特価¥7,500

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間 AM 10:00〜PM 7:00（日・祭）AM 10:00〜PM 6:00
☎ 03-3651-0148（代）
FAX.03-3651-0141
●定休日／毎週水曜日

ODP&コプロ （送料 ¥700）

■メルコ
- EUA-QPOM（Ap,As,Ae）……特価¥23,200
- EUB-HOM（Ba,Bx）……特価¥31,100
- EUD-HPOM（Da,Ra）……特価¥23,200
- EUD-QOM（Da,Ra）……特価¥15,500
- EUF-EP0M（Fa）……特価¥23,300
- EUZ-QOM（Bx2,Bs2,Ba2）……特価¥23,300
- HNS-33TJ（Ns / A）……特価¥15,500
- HAS-33TP（As,Ap,Ap2,As2,Bp,他）……特価¥19,500
- HNE-33QP（Ne）……特価¥11,800
- HND-33QP（Nd）……特価¥11,800
- HCX-33TP（Cx）……特価¥23,200

■インテル
- JBOX-DX4ODP100……特価¥20,500
- JBOX-PODP5V63……特価¥16,000
- JBOX-PODP5V83-S / K……特価¥21,600
- JBOX-PODP5V133……特価¥39,500
- JBOX-PODP3V125……特価¥39,500
- JBOX-PODP3V150……特価¥48,600
- JBOX-PODP3V166……特価¥65,100

■コンピュータテクニカ
- ODP-100-Nd（Nd,Ne2,ファンユニット付）……特価¥55,200
- ODP-100-Ne（Ne）……特価¥29,400
- ODP-DX4-NA-S（Na,Na / C）……特価¥56,600

■アセットコア
- VIPER Power MULTi 586 CX（Cx）……特価¥37,800
- VIPER Power MULTi 58SCe2（Ce2）……特価¥34,600
- VIPER Power MULTi 586Cs2（CS2）……特価¥34,600
- VIPER MAX Drive 586X（Ab,Be,Bs,Xe,Cb2,486MV）……特価¥31,000

■I / O DATA
- PK-586X3（Bk3,Bx4,Bs2,Ba,Ba3,Bs,Bp,As,As3）……特価¥18,600
- PK-586X4（Bx,Bx2,Be,Ba,Ae）……特価¥18,600
- PK-686P125（V7,Xa7,Xa7e）……特価¥24,600
- PK-Nd133A（Nd,Ne2）……特価¥11,100
- PK-Ne133A（Ne）……特価¥11,100

SCSIインターフェース （送料 ¥700）

- LHA-301（ロジテック、デスクトップ用）……特価¥10,800
- AD-PCS2（αデータ、PCMCIAスロット、Zip.,PD対応）……特価¥7,900
- SC-PCI（I/Oデータ、PCIバス用）……特価¥16,300
- PCSC-V（I/Oデータ、PCMCIAスロット用）……特価¥11,100
- SC-98IIIP（I/Oデータ、P&P対応、セカンドバス付）……特価¥10,600
- SC-98IIIPSB（I/Oデータ、P&P対応、セカンドバス用）……特価¥10,600
- IFC-NN（メルコ、P&P対応、デスクトップ用）……特価¥10,200
- IFC-NP（メルコ、P&P対応、PCIバス用）……特価¥17,200
- IFC-DC（メルコ、P&P対応、PCMCIAスロット用）……特価¥15,400
- PCI SCSII MASTER98（アダプテック、PCIバス用、ケーブル付）……特価¥29,000
- DKC-CX（変換コネクタ、D-Subハーフ50→ハーフ50）……特価¥1,480
- DKC-CXR（変換コネクタ、ハーフ50→D-Subハーフ50）……特価¥1,480
- DKC-TD（D-Subハーフ50ターミネータ）……特価¥1,480

サウンドボード&アンプ付スピーカユニット （送料 ¥700）

■キュービジョン
あのWAVE STARがSMIT方式、SCSI 2,I/F機能で帰ってきた!!
86やW・マスターでは未対応だった95ゲーム。
118で未対応のDosゲームもすべて対応!!
●WAVE SMIT（QV-WSMIT） 特価 ¥23,800

■キュービジョン
I/O-DATAユーザにに朗報!! SC98IIIなどの
セカンドバス用に人気のWAVE STARとMIDI STAR/GS
の機能をもった最強音源がついに登場!!
●Second bus Star（QV-SBS） 特価 ¥27,800

YAMAHA MIDI（期間限定品）限定大特価市
- CBX-10W（MU10,シーケンスソフト,シリアルケーブル,サウンドデータ集）……定価¥47,000 ➤ 特価¥31,000
- CBX-50W（MU50,シーケンスソフト,各種ケーブル,サウンドデータ集）……定価¥63,000 ➤ 特価¥41,500
- CBX-80W（MU80,シーケンスソフト,各種ケーブル,サウンドデータ集）……定価¥83,000 ➤ 特価¥53,500
- CBX-KIW（CBX-KIXG,シーケンスソフト,シリアルケーブル,サウンドデータ集）……定価¥63,000 ➤ 特価¥41,500
- CBX-CSIW（CSIX,シーケンスソフト,シリアルケーブル,サウンドデータ集）……定価¥79,800 ➤ 特価¥55,800
- MU-80（MIDI音源）……定価¥69,000 ➤ 特価¥48,300

<< FM音源ボード >>
- PC-9801-86（NEC）……定価¥25,000 ➤ 特価¥19,800
- PC-9801-118（NEC）……定価¥22,000 ➤ 特価¥17,600
- PFC-98（C・テクニカ,FM・PCM音源カード）……特価¥27,100
- WAVE STAR（FM・PCM音源）……特価¥17,800
- LPM-Su98（ロジテック,FM・PCM音源カード）……特価¥13,300
- WM Card（FM・PCM・SCSIIII I/Fカード）……特価¥32,800

<< MIDI関係 >>
- MC55PCM-Z（FM・GM・GS対応音源搭載MIDI I/F）……特価¥36,000
- MC77PCM（FM・GM・GS対応音源搭載MIDI I/F）……特価¥41,000
- MC6600（GM・GS対応音源モジュール）……特価¥35,800
- ミュージ郎 SC-88Pro（ローランド,DTMセット）……特価¥81,000
- ミュージ郎 SC-88VL（ローランド,DTMセット）……特価¥61,800
- ミュージ SC-88STSP（ローランド,DTMセット）……特価¥53,400
- ミュージくん（ローランド,DTMセット）……特価¥30,900
- MPU-PC98II（ローランド・MIDI I/F）……特価¥16,000
- SC-MPU / PC（ローランド,MIDI I/F）……特価¥24,200
- Midi Star / GS（GS-MIDI音源チップ,Wave Star/Wave SMIT用）…特価¥13,800

<< アンプ付スピーカーユニット >>
- YST-M20DSP（ヤマハ,7.5W×2,DSP機能）……特価¥9,500
- YST-M15（ヤマハ,7.5W×2）……特価¥7,300
- YST-M5（ヤマハ,3W×2）……特価¥5,480
- YST-MSW10（ヤマハ,25W,スーパーウーハーシステム）……特価¥11,000
- MSP-52（関西電機,5W×2）……特価¥5,980

<< サウンド・ブラスター >>
- SB-16W-ED / 98……特価¥17,800
- SB-YM / J（FM音源チップ）……特価¥4,400
- SB-WB2 / J（MIDI音源チップ）……特価¥14,100
- DB50XG（ヤマハMIDI・GMXG音源チップ）……特価¥23,200

ソフトウェア （送料 ¥1,000）

<< ワープロ / 統合ソフト >>
- MS Word 95 Internet package（CD）……特価¥10,000
- MS Office スタンダード 4.2Jキャンペーン（CD）……特価¥27,400
- MS Office 95 Pro INTERNET キャンペーン（CD）……特価¥33,800
- Loutus スーパーオフィス96（CD）……特価¥16,800

<< 表計算 >>
- Loutus1-2-3 R5J95……特価¥12,200
- MS Excel（Win95,CD）……特価¥16,800

<< グラフィック >>
- WINDOWS Drow 4.0J（限定版）……特価¥9,000

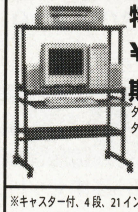
<< OS・言語 >>
- MS DOS6.2 基本機能セット（NEC）……特価¥8,500
- MS Windows Ver.3.1（NEC）……特価¥16,300
- MS Windows95（Microsoft,NEC）（CD）……特価¥20,500
- MS Windows95 UPグレード（Microsoft,NEC）（CD）……特価¥10,800
- MS Windows95 UPグレード（Microsoft,NEC）（FD）……特価¥13,400

<< 通信ソフト >>
- まいと〜く for Win Ver.1.5……特価¥17,200
- まいと〜く FAX2（Win3.1 Win95両対応）……特価¥8,600
- NetscapeNavigetor 3.0 WIN95……特価¥5,000

<< データベース >>
- The CARD Ver.7.0 発売記念版（Win95,CD）……特価¥12,000

<< その他 >>
- 95ドライバー2（メルコ）……特価¥1,500
- RAM DOUBLER……特価¥8,980
- Magna RAM2……特価¥7,800
- WIN START……特価¥4,600
- MS PLUS（CD,98用）……特価¥5,700

特選 パソコンラック／OAチェアー （消費税込）（送料無料・離島を除く）



特選ラック①
¥20,394
期間限定品
タワー型購入予定者に朗報！
タワー型PC向けワイドラック
（スライド式・キーボードテーブル）

※キャスター付、4段、21インチモニターOK!!、色＝木目
※ミドルタワー本体、スピーカー、モニター（15〜21）が一段に。

イス別売

特選ラック②
¥17,304
タワー型購入予定者に朗報！
タワー型PC向け楽々ラック
（アームレスト付 スライドテーブル）

※キャスター付、4段、17インチモニターOK!!
※中棚板は3段階、下棚板2段階移動可能。色＝グレー

① **¥5,459**
●布貼り 色（グレー）
●ガス圧式 シリンダー

② **¥6,798**
●肘付
●布貼り 色（グレー）
●ガス圧式 シリンダー

※ラック、チェアーはお持ち帰りも可能です。是非ご来店下さい。

☞ 通信販売 お申し込みのご案内

【現金一括払いでお申し込みの方】
●商品名及びお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送り下さい。

【クレジットでお申し込みの方】
●お電話にてお申し込み下さい。クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社までお送り下さい。
●現金特価でクレジットがご利用になれます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜84回払いまで可能です。但し、1回のお支払い額は¥1,000以上となります。

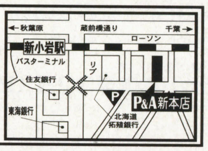
【銀行振込でお申し込みの方】
●必ずお振り込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品等をお知らせ下さい。尚、お振込は必ず「電信扱い」でお願い致します。

【振込先】
住友銀行 新小岩支店 普通預金 1451576
（株）ピー・アンド・エー

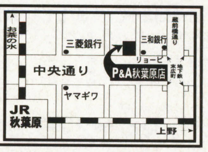
超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-3655-4456 FAX.03-3655-4436
●営業時間 AM10:00〜PM7:00／日祭PM6:00まで／毎週水曜定休
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20



秋葉原支店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054
●営業時間 AM11:00〜PM7:00／日祭PM6:30まで／第三水曜定休
〒101 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F



（※新小岩本店に車でお越しの場合は、北海道拓殖銀行斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い《手数料（10万円まで）900円》をご利用下さい。

「秋葉原新店舗」オープン！
新年もオープニングセール開催中
特価商品を多数品揃え！

《クレバリーのホームページ》 Http://www.eden.co.jp/clevery/ E-mail:ap2t-gtu@asahi-net.or.jp

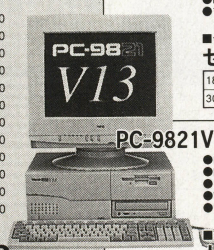
★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途）

PC-9821V13/S5(C3・D3) ゲームセット

- ●PC-9821V13/S5(C3・D3) … 定価¥298,000
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●鬼畜王ランス ………… 定価¥ 8,500
- ●放課後恋愛クラブ ………… 定価¥ 8,800
- ●YU-NO ………… 定価¥ 9,800
- ●猟奇の檻 第2章 ………… 定価¥ 8,800
- ●VIPER-CTR・あすか ………… 定価¥ 8,800
- ●虜 ………… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥406,900
セット特価 ¥289,800

20回	(初)¥10,908	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥45,000×3
36回	(初)¥11,672	(月)¥ 9,600×35	(ボ) なし

PC-9821V13/S5(C3・D3)基本セット

●PC-9821V13/S5(C3・D3) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥354,200
セット特価 ¥255,000

18回	(初)¥11,455	(月)¥10,000×17	(ボ)¥36,000×3
30回	(初)¥12,783	(月)¥10,000×29	(ボ) なし

PC-9821V13/S5(C3・D3)高級セット

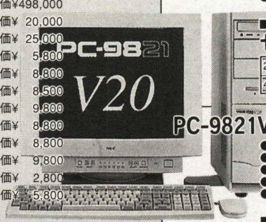
●PC-9821V13/S5(C3・D3) ●キーボードカバー
●BJC-240J(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタケーブル ●パソコンラック（幅650mm・4段タイプ）
●Wave Star(サウンドボード) ●OAタップ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD40枚

■合計定価¥407,400
セット特価 ¥279,800

18回	(初)¥10,095	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥47,000×3
30回	(初)¥12,214	(月)¥11,100×29	(ボ) なし

PC-9821V20/M7(C3・D3) ゲームセット

- ●PC-9821V20/M7(C3・D3) 定価¥498,000
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●放課後恋愛クラブ ………… 定価¥ 8,800
- ●鬼畜王ランス ………… 定価¥ 8,500
- ●YU-NO ………… 定価¥ 9,800
- ●猟奇の檻 第2章 ………… 定価¥ 8,800
- ●VIPER-CTR・あすか ………… 定価¥ 8,800
- ●虜 ………… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●FD 40枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥611,900
セット特価 ¥433,000

30回	(初)¥ 9,943	(月)¥ 9,900×29	(ボ)¥43,000×5
48回	(初)¥12,712	(月)¥11,200×47	(ボ) なし

PC-9821V20/M7(C3・D3)基本セット

●PC-9821V20/M7(C3・D3) ●キーボードカバー
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥559,200
セット特価 ¥398,000

24回	(初)¥12,036	(月)¥10,500×23	(ボ)¥51,000×4
48回	(初)¥10,701	(月)¥10,300×47	(ボ) なし

PC-9821V20/M7(C3・D3)高級セット

●PC-9821V20/M7(C3・D3) ●キーボードカバー
●PM-700C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタケーブル ●パソコンラック（幅800mm・3段タイプ）
●Wave Star(サウンドボード) ●OAタップ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD40枚

■合計定価¥647,400
セット特価 ¥438,000

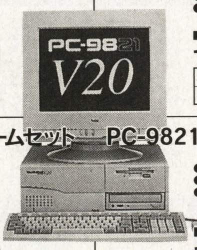
30回	(初)¥ 9,858	(月)¥ 9,800×29	(ボ)¥45,000×5
54回	(初)¥13,590	(月)¥10,400×53	(ボ) なし

PC-9821V20/S5(C3・D3)ゲームセット

●PC-9821V20/S5(C3・D3) ●鬼畜王ランス
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●放課後恋愛クラブ
●Wave Star(サウンドボード) ●猟奇の檻 第2章
●アンプ内蔵スピーカ ●YU-NO
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-CTR・あすか
●虜

■合計定価¥476,900
セット特価 ¥338,000

24回	(初)¥10,685	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥38,000×4
42回	(初)¥10,982	(月)¥ 9,900×41	(ボ) なし



PC-9821V20/S5(C3・D3)基本セット

●PC-9821V20/S5(C3・D3) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥424,200
セット特価 ¥303,000

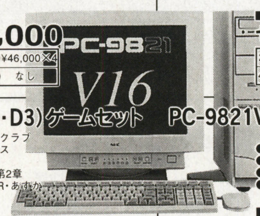
20回	(初)¥10,831	(月)¥10,000×19	(ボ)¥49,000×3
36回	(初)¥12,060	(月)¥10,000×35	(ボ) なし

PC-9821V16/M7(C3・D3)ゲームセット

●PC-9821V16/M7(C3・D3) ●鬼畜王ランス
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●放課後恋愛クラブ
●Wave Star(サウンドボード) ●猟奇の檻 第2章
●アンプ内蔵スピーカ ●YU-NO
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-CTR・あすか
●虜

■合計定価¥516,900
セット特価 ¥368,000

24回	(初)¥10,529	(月)¥10,000×23	(ボ)¥46,000×4
48回	(初)¥12,607	(月)¥ 9,500×47	(ボ) なし



PC-9821V16/M7(C3・D3)基本セット

●PC-9821V16/M7(C3・D3) ●キーボードカバー
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥464,200
セット特価 ¥333,000

24回	(初)¥10,156	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥37,000×4
42回	(初)¥11,889	(月)¥ 9,700×41	(ボ) なし

PC-9821Ct16/F(A・B)ゲームセット

●PC-9821Ct16/F(A・B) ●VIPER-CTR・あすか
●鬼畜王ランス ●虜
●放課後恋愛クラブ ●マウスパッド
●YU-NO ●クリーナ
●猟奇の檻 第2章 ●FD40枚

■合計定価¥563,100
セット特価 ¥339,800

24回	(初)¥10,465	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥39,000×4
42回	(初)¥12,562	(月)¥ 9,900×41	(ボ) なし

PC-9821Ct16/F(A・B)基本セット

●PC-9821Ct16/F(A・B) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥515,400
セット特価 ¥309,800

20回	(初)¥10,902	(月)¥10,500×19	(ボ)¥48,000×3
36回	(初)¥11,900	(月)¥10,200×35	(ボ) なし

PC-9821V20/S7(C3・D3)ゲームセット

●PC-9821V20/S7(C3・D3) ●放課後恋愛クラブ
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●鬼畜王ランス
●Wave Star(サウンドボード) ●YU-NO
●アンプ内蔵スピーカ ●猟奇の檻 第2章
●マウスパッド ●FD40枚 ●VIPER-CTR・あすか
●虜

■合計定価¥516,900
セット特価 ¥365,000

24回	(初)¥11,115	(月)¥10,000×23	(ボ)¥45,000×4
42回	(初)¥10,998	(月)¥10,700×41	(ボ) なし

PC-9821V20/S7(C3・D3)基本セット

●PC-9821V20/S7(C3・D3) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥464,200
セット特価 ¥329,800

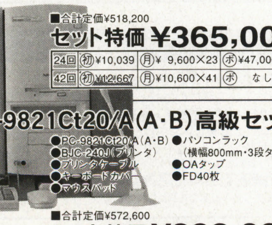
24回	(初)¥10,514	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥36,000×4
36回	(初)¥12,167	(月)¥10,900×35	(ボ) なし

NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途）

PC-9821Ct20/A(A・B) ゲームセット

- ●PC-9821Ct20/A(A・B) …… 定価¥498,000
- ●鬼畜王ランス ………… 定価¥ 8,500
- ●放課後恋愛クラブ ………… 定価¥ 8,800
- ●YU-NO ………… 定価¥ 9,800
- ●猟奇の檻 第2章 ………… 定価¥ 8,800
- ●VIPER-CTR・あすか ………… 定価¥ 8,800
- ●虜 ………… 定価¥ 9,800
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ ………… 定価¥ 2,000
- ●FD40枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥563,100
セット特価 ¥395,000

24回	(初)¥10,360	(月)¥10,300×24	(ボ)¥52,000×4
48回	(初)¥12,324	(月)¥10,200×47	(ボ) なし

PC-9821Ct20/A(A・B)基本セット

●PC-9821Ct20/A(A・B) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥365,000

24回	(初)¥10,039	(月)¥ 9,600×23	(ボ)¥47,000×4
42回	(初)¥12,667	(月)¥10,600×41	(ボ) なし

PC-9821Ct20/A(A・B)高級セット

●PC-9821Ct20/A(A・B) ●パソコンラック（横幅800mm・3段タイプ）
●BJC-240J(プリンタ) ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD40枚
●キーボードカバー
●マウスパッド

■合計定価¥572,600
セット特価 ¥398,000

24回	(初)¥11,412	(月)¥10,800×23	(ボ)¥50,000×4
48回	(初)¥13,163	(月)¥10,300×47	(ボ) なし

98NOTEシリーズ

- ●PC-9821Nr15/S14F …… 特価¥319,800
- ●PC-9821Nr15/S10 …… 特価¥299,800
- ●PC-9821Nr13/D10(A・B) …… 特価¥258,000
- ●PC-9821Nr12/D10 …… 特価¥209,800
- ●PC-9821Na15/X14 …… 特価¥348,000
- ●PC-9821La10/S8(C・D) …… 特価¥219,800

PC-9821Nr15/S14Fプリンタセット

●PC-9821Nr15/S14F ●テンキーボード
●BJC-35vII ●FD10枚
●プリンタケーブル

■合計定価¥569,200
セット特価 ¥365,000

24回	(初)¥10,539	(月)¥10,100×23	(ボ)¥44,000×4
36回	(初)¥14,000	(月)¥12,000×35	(ボ) なし

PC-9821Xa13/W12基本セット

●PC-9821Xa13/W12 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥414,000
セット特価 ¥258,000

18回	(初)¥10,498	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥38,000×3
30回	(初)¥10,491	(月)¥10,200×29	(ボ) なし

PC-9821Cu16/H(A・B)ゲームセット

●PC-9821Cu16/H(A・B) ●VIPER-CTR・あすか
●鬼畜王ランス ●虜
●放課後恋愛クラブ ●マウスパッド
●YU-NO ●クリーナ
●猟奇の檻 第2章 ●FD40枚

■合計定価¥458,100
セット特価 ¥325,000

24回	(初)¥10,213	(月)¥ 9,700×23	(ボ)¥35,000×4
36回	(初)¥12,326	(月)¥10,700×35	(ボ) なし

PC-9821Cu16/H(A・B)基本セット

●PC-9821Cu16/H(A・B) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥413,200
セット特価 ¥295,000

18回	(初)¥10,212	(月)¥10,100×17	(ボ)¥50,000×3
36回	(初)¥10,766	(月)¥ 9,700×35	(ボ) なし

PC-9821Xa16/W16基本セット

●PC-9821Xa16/W16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥484,000
セット特価 ¥285,000

18回	(初)¥10,271	(月)¥10,100×17	(ボ)¥47,000×3
36回	(初)¥11,832	(月)¥ 9,400×35	(ボ) なし

PC-9821Xa16/W30基本セット

●PC-9821Xa16/W30 ●キーボードカバー
●17"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥614,000
セット特価 ¥329,800

24回	(初)¥10,514	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥36,000×4
36回	(初)¥12,167	(月)¥10,900×35	(ボ) なし

PC-9821Cu13/E(A・B)ゲームセット

●PC-9821Cu13/E(A・B) ●VIPER=CTR・あすか
●鬼畜王ランス ●虜
●放課後恋愛クラブ ●マウスパッド
●YU-NO ●クリーナ
●猟奇の檻 第2章 ●FD40枚

■合計定価¥398,100
セット特価 ¥279,800

18回	(初)¥11,043	(月)¥10,000×17	(ボ)¥45,000×3
30回	(初)¥11,607	(月)¥11,000×29	(ボ) なし

PC-9821Cu13/E(A・B)基本セット

●PC-9821Cu13/E(A・B) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥353,200
セット特価 ¥249,800

18回	(初)¥11,099	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥34,000×3
30回	(初)¥10,166	(月)¥ 9,800×29	(ボ) なし

PC-9821Xv13/W16基本セット

●PC-9821Xv13/W16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥279,800

18回	(初)¥10,460	(月)¥10,100×17	(ボ)¥45,000×3
30回	(初)¥12,776	(月)¥11,000×29	(ボ) なし

PC-9821Xv20/W30基本セット

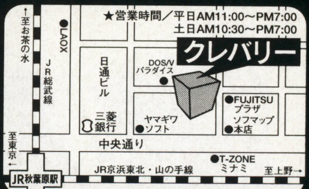
●PC-9821Xv20/W30 ●キーボードカバー
●17"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥731,000
セット特価 ¥419,800

30回	(初)¥10,443	(月)¥10,000×29	(ボ)¥39,000×5
48回	(初)¥14,034	(月)¥10,800×47	(ボ) なし

パソコンショップ クレバリー

本社：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00

★DESKPOWERのメモリ・プリンタのセット内容は変更可能です。本体のみでも超特価で販売しております！

FMV DESKPOWER S165
●FMVS1651〜3
▶Pentium-166 ▶15"CRT
▶16MB・EDO ▶1.6GBHDD
▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
■合計定価¥326,200
限定10台
Ⓐ16MBパワーアップセット（合計32MB） **¥249,800**
ⒷBJC-240Jプリンタセット **¥268,000**

FMV DESKPOWER S165
●FMVS165A1〜A3
▶Pentium-166 ▶15"CRT
▶32MB・EDO ▶1.6GBHDD
▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
■合計定価¥356,200
32MBモデル
Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥269,800**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥308,000**

FMV DESKPOWER S167
●FMVS1671〜3
▶Pentium-166 ▶17"CRT
▶16MB・EDO ▶1.6GBHDD
▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
■合計定価¥366,200
限定10台
Ⓐ16MBパワーアップセット（合計32MB） **¥279,800**
ⒷBJC-240Jプリンタセット **¥298,000**

FMV DESKPOWER S167
●FMVS167A1〜A3
▶Pentium-166 ▶17"CRT
▶32MB・EDO ▶1.6GBHDD
▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
■合計定価¥396,200
32MBモデル
Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥299,800**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥339,800**

FMV DESKPOWER S20
●FMVS2071〜3
▶Pentium-200 ▶薄型17"CRT
▶32MB・EDO ▶2.1GBHDD
▶12倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
■合計定価¥446,200
限定5台
Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥339,800**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥378,000**

FMV DESKPOWER S13
●FMVS1351〜3
▶Pentium-133 ▶15"CRT
▶16MB・EDO ▶1.2GBHDD
▶6倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
■合計定価¥286,200
限定10台
Ⓐ16MBパワーアップセット（合計32MB） **¥219,800**
ⒷBJC-35vⅡプリンタセット **¥248,000**

FMV DESKPOWER T20
●FMVT2071〜3
▶Pentium-200 ▶2.5GBHDD
▶32MB・EDO ▶33.6Kモデム
▶12倍速CD-ROM ▶17"ダイヤモンドトロン
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
■合計定価¥516,200
限定5台
Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥399,800**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥429,800**

FMV DESKPOWER Tp20
●FMVTP2071〜3
▶Pentium-Pro200 ▶3.2GBHDD
▶32MB・EDO ▶33.6Kモデム
▶12倍速CD-ROM ▶17"ダイヤモンドトロン
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
■合計定価¥576,200
限定5台
Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥459,800**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥488,000**

FMV DESKPOWER T16
●FMVT1651〜3
▶Pentium-166 ▶15"CRT
▶16MB・EDO ▶2.1GBHDD
▶8倍速CD-ROM ▶33.6Kモデム
●キーボードカバー
●マウスパッド
●FD10枚
●人気CD-ROMソフト
●FMV入門ビデオ
■合計定価¥361,200
限定5台
Ⓐ16MBパワーアップセット（合計32MB） **¥279,800**
ⒷBJC-240Jプリンタセット **¥295,000**

IBM Aptiva
●Aptiva B75 …… 特価¥398,000
●Aptiva B65 …… 特価¥365,000
●Aptiva B60 …… 特価¥338,000
●Aptiva H7G …… 特価¥409,800
●Aptiva H6F …… 特価¥365,000
●Aptiva H5F …… 特価¥319,800
●Aptiva J3(L・W) . 特価¥295,000
●Aptiva J3(K・V) .. 特価¥258,000

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	PC-KM173R	特価¥ 59,800
●NEC	PC-KM155	特価¥ 54,800
●NEC	PC-KM175	特価¥ 79,800
●NEC	PC-TM151	特価¥ 35,800
●NEC	PC-TM171	特価¥ 87,800
●iiyama	MF-8515F	特価¥ 33,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥ 51,800
●iiyama	MF-8617E	特価¥ 59,800
●iiyama	MT-8617E	特価¥ 64,800
●SONY	CPD-15SF9	特価¥ 48,000
●SONY	CPD-17SF9	特価¥ 71,800
●三菱	RD-17V	特価¥ 68,800
●三菱	RD-17GXⅡ	特価¥ 72,800
●EIZO	FS-E55D	特価¥ 95,800

プリンタ

●Canon	BJC-240J	特価¥ 26,500
●Canon	BJC-420J	特価¥ 39,500
●Canon	BJC-620JW	特価¥ 46,800
●Canon	BJC-35vⅡ	特価¥ 37,800
●Canon	BJC-210J	特価¥ 18,500
●Canon	BJC-455J	特価¥ 53,800
●EPSON	MJ-510C	特価¥ 20,500
●EPSON	MJ-810C	特価¥ 29,990
●EPSON	MJ-3000C	特価¥ 69,800
●EPSON	LP-700W（レーザー）	特価¥ 44,800
●Lex Mark	Jetprinter1020	特価¥ 18,800
●Lex Mark	Jetprinter2050	特価¥ 28,800
●Lex Mark	Jetprinter2070	特価¥ 41,800
●FUJITSU	XJ-300	特価¥ 15,980
●FUJITSU	XJS-400	特価¥ 43,800
●FUJITSU	XJ-600	特価¥ 27,980
●FUJITSU	XJ-700	特価¥ 48,000
●NEC	PICTY300	特価¥ 40,800
●NEC	PICTY80L	特価¥ 19,800
●ALPS	MD-2300J	特価¥ 75,800

増設メモリ

●I・O	NE-EDO-8MX2（新98バリュー）	特価¥ 13,500
●I・O	NE-EDO-16MX2（新98バリュー）	特価¥ 25,100
●I・O	NE-EDO-32MX2（新98バリュー）	特価¥ 48,000
●I・O	NE-ECC-8MX2（新98メイト）	特価¥ 15,500
●I・O	NE-ECC-16MX2（新98メイト）	特価¥ 28,400
●I・O	NE-ECC-32MX2（新98メイト）	特価¥ 53,800
●I・O	NE-SIMXA-8MX2（98Pentium）	特価¥ 15,500
●I・O	NE-SIMXA-16MX2（98Pentium）	特価¥ 28,400
●I・O	NE-SIMXA-32MX2	特価¥ 53,800
●I・O	NE-SIMXB-8MX2（98Pentium）	特価¥ 13,500
●I・O	NE-SIMXB-16MX2（98Pentium）	特価¥ 25,100
●I・O	NE-SIMXB-32MX2	特価¥ 48,000
●I・O	NE-SIM32-H8M（フェロー／メイト）	特価¥ 7,580
●I・O	NE-SIM32-H16M（フェロー／メイト）	特価¥ 13,500
●I・O	NE-SIM32-H32M（フェロー／メイト）	特価¥ 25,100
●I・O	NE-SIM36-H8M（フェロー／メイト）	特価¥ 8,900
●I・O	NE-SIM36-H16M（フェロー／メイト）	特価¥ 15,500
●I・O	NE-SIM36-H32M（フェロー／メイト）	特価¥ 28,400
●I・O	Cb234-8M（Cb2）	特価¥ 11,800
●I・O	Cb234-16M（Cb2）	特価¥ 18,800
●I・O	Cx34-8M（Cx/Ce2/Cs2）	特価¥ 13,500
●I・O	Cx34-16M（Cx/Ce2/Cs2）	特価¥ 21,300
●I・O	Nb64-8M（Na12/Nb10/La10）	特価¥ 8,900
●I・O	Nb64-16M（Na12/Nb10/La10）	特価¥ 15,400
●I・O	Nb64-32M（Na12/Nb10/La10）	特価¥ 27,900
●I・O	Nr64-16M（Nr）	特価¥ 16,080
●I・O	Nr64-32M（Nr）	特価¥ 29,100
●I・O	Nr64-64M（Nr）	特価¥ 71,800
●メルコ	EMH-16MG（新98バリュー／EDO）	特価¥ 13,500
●メルコ	EMH-32MG（新98バリュー／EDO）	特価¥ 24,500
●メルコ	EMH-64MG（新98バリュー／EDO）	特価¥ 46,000
●メルコ	EMH-E16MG（新98メイト／ECC）	特価¥ 15,400
●メルコ	EMH-E32MG（新98メイト／ECC）	特価¥ 27,500
●メルコ	EMH-E64MG（新98メイト／ECC）	特価¥ 51,600
●メルコ	EMW-P8MG（98Pentium）	特価¥ 7,800
●メルコ	EMW-P16MG（98Pentium）	特価¥ 13,500
●メルコ	EMW-P32MG（98Pentium）	特価¥ 24,500
●メルコ	EMW-P64MG（98Pentium）	特価¥ 46,000
●メルコ	EMF-P8MG（フェロー／メイト）	特価¥ 7,800
●メルコ	EMF-P16MG（フェロー／メイト）	特価¥ 13,500
●メルコ	EMF-P32MG（フェロー／メイト）	特価¥ 24,500
●メルコ	ENB-8MG（98ラヴィ・エール）	特価¥ 9,000
●メルコ	ENB-16MG（98ラヴィ・エール）	特価¥ 15,400
●メルコ	ENB-32MG（98ラヴィ・エール）	特価¥ 27,100
●メルコ	EN8-16MG（Nr）	特価¥ 16,080
●メルコ	EN8-32MG（Nr）	特価¥ 28,400
●メルコ	VMH-8MG（DOS/V・EDO）	特価¥ 7,250
●メルコ	VMH-16MG（DOS/V・EDO）	特価¥ 12,500
●メルコ	VMH-32MG（DOS/V・EDO）	特価¥ 22,800
●メルコ	VMH-64MG（DOS/V・EDO）	特価¥ 42,800
●メルコ	VMH-E16MG（DOS/V・ECC）	特価¥ 16,000
●メルコ	VMH-E32MG（DOS/V・ECC）	特価¥ 28,500
●メルコ	VMC-W8MG（DOS/V・パリ無）	特価¥ 7,250
●メルコ	VMC-W16MG（DOS/V・パリ無）	特価¥ 12,500
●メルコ	VMC-W32MG（DOS/V・パリ無）	特価¥ 22,800
●メルコ	VMB-W8MG（DOS/V・パリ有）	特価¥ 8,550
●メルコ	VMB-W16MG（DOS/V・パリ有）	特価¥ 14,200
●メルコ	VMB-W32MG（DOS/V・パリ有）	特価¥ 25,600

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

●メルコ	DSC-N1200N（I/F付）	特価¥ 38,500
●メルコ	DSC-N2000NS（I/F付）	特価¥ 49,500
●I・O	HDVS-2G	特価¥ 38,000
●I・O	HDVS-2G/98ⅢP（I/F付）	特価¥ 49,500
●I・O	UHDS-2G	特価¥ 41,800
●I・O	UHDS-2G/UPCI	特価¥ 54,800

CD-ROM・MO・ZIP・PD

●I・O	CDP-TX6/PCIDE（6倍速ノート）	特価¥ 25,980
●I・O	CPD-TX10/PCIDE（10倍速ノート）	特価¥ 33,000
●I・O	CDV-AB10（10倍速ファイルベイ）	特価¥ 19,300
●メルコ	CDS-S10（10倍速）	特価¥ 25,980
●メルコ	CDS-S10C（10倍速ノート）	特価¥ 33,800
●メルコ	MOS-S230（MO）	特価¥ 44,800
●EPSON	EZ-110A（ZIP）	特価¥ 19,000
●メモレックス	Z100P（ZIP）	特価¥ 19,500
●メモレックス	J1000SP（Jaz）	特価¥ 64,500
●メモレックス	I03020-PX3（ditto）	特価¥ 36,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥ 16,800
●NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥ 13,000
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥ 13,000
●NEC	PC-9821CB2-E01	特価¥ 13,000
●NEC	PC-9821CX2-E01	特価¥ 13,000
●R&D	FDD-3SZ（3.5"1FDD）	特価¥ 13,500
●R&D	FDD-3WZ（3.5"2FDD）	特価¥ 20,500
●R&D	FDD-5SZ（5"1FDD）	特価¥ 17,800
●R&D	FDD-5WZ（5"2FDD）	特価¥ 26,800
●R&D	FDD-1MX（FDDインターフェース）	特価¥ 8,800

マルチメディア

●NEC	PC 3D Engine キャンペーン版	クレバリー特価
●ヤマハ	YST-M7（スピーカ）	特価¥ 6,500
●ヤマハ	YST-M15（スピーカ）	特価¥ 7,980
●NEC	PC-SW700（スーパーウーファ）	特価¥ 12,800
●NEC	PC-SP105（スピーカ）	特価¥ 8,580
●NEC	PC-9801-118（サウンドボード）	特価¥ 17,800
●NEC	PC-9801-86（サウンドボード）	特価¥ 19,800
●エプソン	CP-200（デジタルカメラ）	特価¥ 56,800
●CASIO	QV-10A（デジタルカメラ）	特価¥ 19,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥ 24,000
●キュービジョン	Wave Star	特価¥ 18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥ 14,800
●αデータ	AD-PCS2（SCSI-2カード）	特価¥ 7,980
●I・O	GV-MTV/98	特価¥ 34,800
●I・O	GA-DRTV4/98PCI	特価¥ 28,300
●I・O	GA-PG3D4/98PCI	特価¥ 19,500

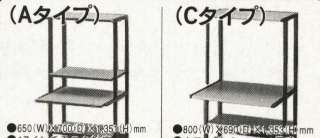
スキャナ、モデム & ソフト他

●EPSON	GT-2000WIN（スキャナ）	特価¥ 33,980
●EPSON	GT-5000WIN（スキャナ）	特価¥ 39,800
●Canon	CanoScan300（スキャナ）	特価¥ 35,500
●Canon	CanoScan600（スキャナ）	特価¥ 79,800
●マイクロテック	ScanMaker E3（スキャナ）	特価¥ 25,800
●マイクロテック	ScanMaker E6（スキャナ）	特価¥ 61,800
●SHARP	JX-250W2（スキャナ）	特価¥ 51,800
●NEC	Aterm IT-55DSU（TA）	特価¥ 39,800
●NEC	Aterm IT-55（TA）	特価¥ 27,800
●NEC	Aterm IT-45（TA）	特価¥ 19,800
●NEC	PC-9821NR-B05（モデムボード）	特価¥ 30,800
●ヒューコム	HUCOM-EX336W（33.6Kモデム）	特価¥ 15,800
●マイクロコム	V.34ESⅡ-W（28.8Kモデム）	特価¥ 11,800
●マイクロコム	DESK Porte 336S-W（33.6Kモデム）	特価¥ 18,800
●I・O	PCML-336（33.6K PCカード）	特価¥ 23,800
●マイクロソフト	OFFICE95 スタンダード	特価¥ 26,500
●マイクロソフト	OFFICE95 Pro IVP	特価¥ 33,000
●マイクロソフト	Windows95アップグレード（CD）	特価¥ 9,980
●マイクロソフト	Windows95アップグレード（FD）	特価¥ 11,800
●マイクロソフト	Windows95（FD）	特価¥ 19,800
●マイクロソフト	Microsoft PLUS	特価¥ 4,800
●NEC	ユースフルパック	特価¥ 2,980
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥ 16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●ジャスト	一太郎Ver7 キャンペーン版	特価¥ 16,800
●ワコム	Art PadⅡ Serial	特価¥ 13,980
●ワコム	Art PadⅡ Pro Serial	特価¥ 26,800
●電波	XRGB-1	特価¥ 21,800
●	パソコンチェアー	特価¥ 9,980

EPSON newカラリオ

PM-700C 新発売
特価¥45,800
MJ-930C
特価¥59,800

(Aタイプ)　(Cタイプ)



●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
●17インチモニタ対応
特価¥9,800

●800(W)×690(D)×1,353(H)mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥10,800

これなら安心!!クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名（何月号）と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引（着払）かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯（午前・午後・夕方6時すぎ）をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座（本誌の当社社名隣に記載）へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。（振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。）●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。
《代金引換（着払い）の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

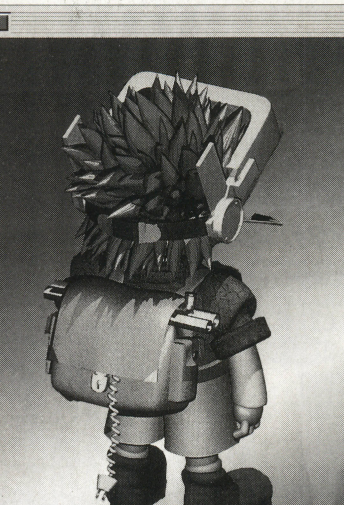
★ 3万円未満 ……500円　★30万円以上〜40万円未満…2500円
★ 3万円以上〜10万円未満…1000円　★40万円以上〜60万円未満…3000円
★10万円以上〜30万円未満…1500円　★60万円以上〜90万円未満…4500円

《クレジット（分割・ボーナス一括）の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

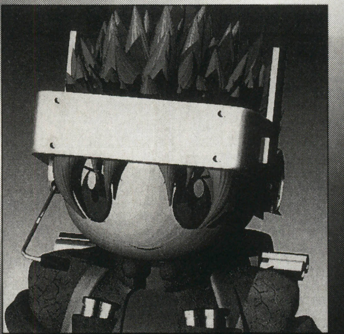
支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円〜1200円の送料となります。（沖縄・離島は別途必要となります。）

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。
《初期不良》●初期不良（到着日から7日以内）の場合は同じ商品の新品と交換致します。（送料は往復、弊社負担）但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。
《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。（但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可）＊銀行振込み後にキャンセルをする場合：キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合：キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。



本学院生制作のゲームキャラクター
カニパン



'97.4月に CAN DO 巨編 がはじまる

平成9年4月生 願書受付中

- 新設 ゲーム・デザイナー科（東京校一修学2年）
- 新設 ゲームサウンドディレクター科（東京校一修学1年）
- 新設 ゲームキャラムービングデザイナー科（東京校一修学2年）
- 全校 CGアニメ・ゲーム科（東京校一修学2年）

98.62%

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
文部省認可認定CG教育校
〔(財) CG-ARTS協会認定〕

代々木アニメーション学院®

- 入学案内書無料進呈
- 「無料1日体験入学」あり
- 「無料学院説明会」あり

フリーダイアル 0120-310-042 才能を世に
FAX 0120-310-595 才能すごくいい

インターネットアドレス 情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科（2年）
マルチメディア・クリエーター科（1年）
デジタルペイント・アーティスト科（1年）（仕上げアート）
アニメ制作科（1年）
BGデザイナー（背景美術）科（1年）
アニメAVオペレーター科（2年）
SFX特撮科（2年）
声優タレント科（1年）
マンガ・コミックプロ養成科（1年）
ジュニア・ノベルズ科（1年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ミュージック科（2年）
フラワー・デザイナー師範科（1年）

やればやったで 自然に公認資格取得

- 24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- 専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は　ハガキに
①住所　②氏名(フリガナ)　③TEL
④年齢　⑤学年(職業)　⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-1
代々木アニメーション学院

見学随時・TELにて予約を

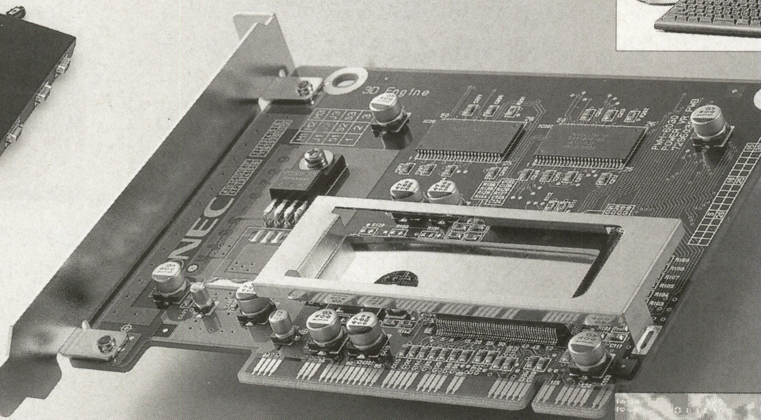
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
福岡1/15(祝)・札幌(2月予定)、開催決定!

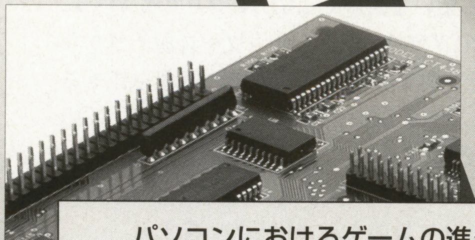
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科卒業生実績）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-1 代々木アニメーション学院
☎(03) 3470-1105　原宿声優スタジオ

特集

最新パソコン・ゲームを楽しむための必須アイテム

3D(スリーディー)グラフィック・ボードを選ぶ





パソコンにおけるゲームの進化は，ここにきて急展開を見せています。3Dグラフィック・ボードやDirectX(ダイレクト・エックス)など，新技術の活用，新製品の登場で，Windowsパソコンでもスピード感あふれる3Dゲームが楽しめるようになってきたからです。キャラクターのスムーズな動きや美しい背景などは，ゲーム専用機にも負けていません。

さらに最新の3Dグラフィック・ボードには，アーケードに迫るクオリティを実現したゲームが付属しており，どの製品を選べばよいか迷ってしまうほどです。

そこで今回は，パソコンをとりまくゲーム関連の最新技術や，ゲームを楽しむのにオススメの周辺機器を，ドーンと大紹介したいと思います。

パソコンをパワーアップさせて，ゲームを楽しんでみたいと思っている人は，ぜひ参考にしてください。

DirectXってナニ？

Windowsでゲームを楽しむ最新技術

Windowsゲームのキーワードとして，DirectX（ダイレクト・エックス）という言葉を，よく聞くようになりました。

DirectXは，Windows95で採用されたマルチメディア機能を強化するためのAPI（Windowsが共通で使用できる機能拡張プログラム）です。

ここではそのDirectXを中心に，Windowsでゲームを楽しむための最新技術を紹介します。

どうしてDirectXが必要なの？

基本ソフトであるWindows95の大きな利点の一つとして，さまざまなハードウエア上で，同じアプリケーションが動作する点があります。

これは，さまざまなアプリケーションの命令を，それぞれのハードウエアに合うように変換する仲介作業を，Windows 95が行なっているからです（第1図）。

しかし，この仕組みには欠点があります。何をするにもいちいちWindows95を通さないといけないため，処理が遅くなってしまうことです。

遅くなるとはいっても，ふだん使用するぶんには気になるほどではありません。しかし一部のアプリケーションでは，そのわずかな差が大きな問題となる場合もあります。その最たるものがゲーム，とくに高速処理を必要とするアクション・ゲームの世界なのです。

アクション・ゲームには，その時代の最先端技術を使って，ハードウエアの性能を限界まで引きださなければ実現できないものが多数あります。

そのようなアクション・ゲームを動作させるには，わずかなスピードのロスも許されません。

DirectXの仕組み

そこで登場したのがDirectXです。

DirectXは，アプリケーションがハードウエアに直接（ダイレクト）アクセスできるようにします（第2図）。

Winodws95の複雑な仕組みをとおさないので，DirecrXがサポートするシンプルな機能を，非常に高速に動作させることができるのです。

また，DirectXのもう一つの重要な仕組みとして，マルチメディア関連の特殊な機能を，外部のハードウエアに任せることができるようになっている点が挙げられます。

マルチメディア処理をCPUだけで行なおうとすると，非常に時間がかかってしまいます。そこで，CPUのかわりに3Dグラフィック・チップや音源チップなど，外部のハードウエアに処理を任せることで，実行の高速化を実現しているのです。

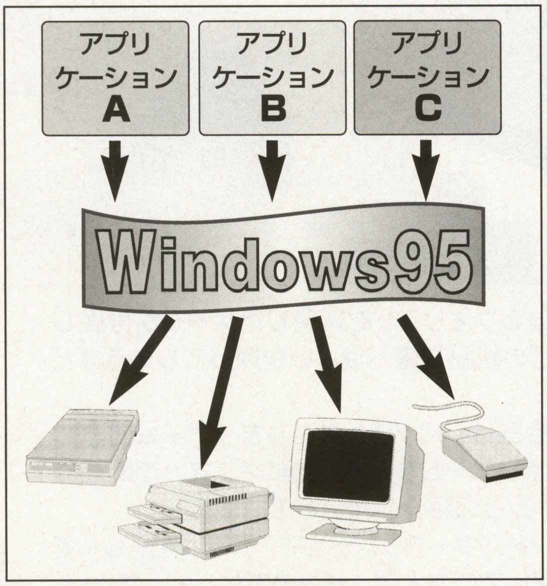
DirectXはこれらの方法で，マルチメディア機能を高速化しています。

DirectXを構成するメンバー

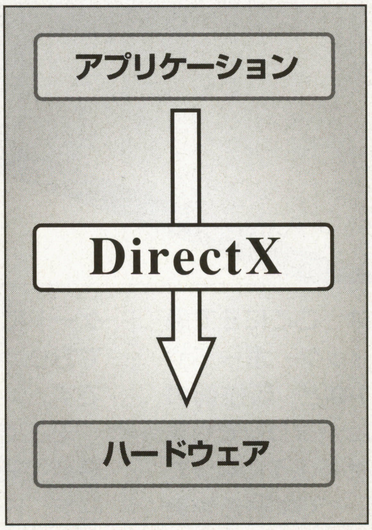
DirectXは，各担当ごとにいくつかの機能にわけられます。

◇DirectDraw（ダイレクト・ドロー）

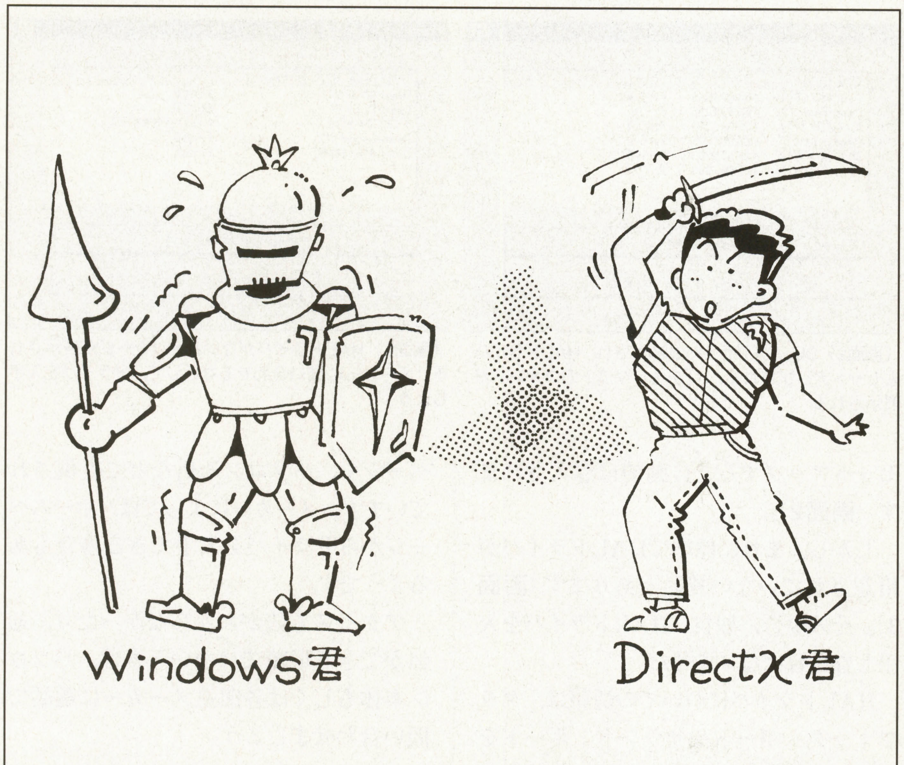
画面描画を担当するのが，Direct Drawです。DirectDrawを使うことによ



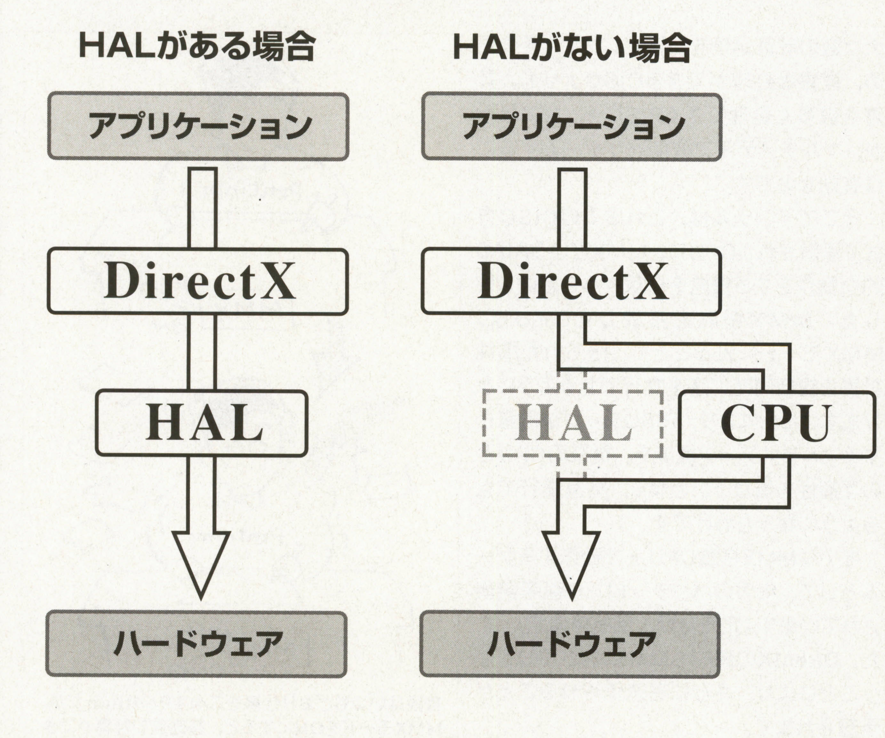
《第1図》Windows95が仲介してくれるおかげで，アプリケーションは異なったハードウエアに対して同じように命令できる



《第2図》DirectXは，Windowsの複雑な仕組みを介さず，ほぼ直接ハードウエアに命令を伝えられる。また，ハードウエア・アクセラレーション機能も利用可能だ



どんな攻撃も受け止める（命令も処理する）Windowsだが，全身装備の鎧のため素早い動きはできない。対して軽装のDirectXは，あくまでスピード重視。軽快に動く（命令を直接ハードウエアに伝える）ことを第一としている



《第3図》DirectX APIは，HALドライバがあれば直接ハードウエアに命令を渡すことができる。HALドライバがないと，CPUで処理を行なわなければならず，実行速度が遅くなってしまう

って，従来のWindows95では不可能だった，60fps（1秒間に60枚の絵を連続表示する）の高速描画が可能になります。日本におけるTV放送が30fpsであることを考えると，いかになめらかに表示できるかわかると思います。

◇DirectSound（ダイレクト・サウンド）

音声機能を担当するDirectSoundでは，今まで同時に一つの音声しか再生できなかったWindows95上で，複数の音声を同時再生する機能をサポートします。

◇DirectInput（ダイレクト・インプット）

入力機器を担当する機能です。ジョイスティックをはじめ，ハンドルや操縦桿など，複雑な動作をする入力機器までもサポートします。

◇DirectPlay（ダイレクト・プレイ）

これからのパソコン・ゲームで主流になるといわれる，ネットワーク対戦をサポートする機能です。インターネットをはじめ，さまざまなネットワークに対応することが予想されます。

◇Direct3D（ダイレクト・スリーディー）

アクション・ゲームでは，もはやあたりまえのようになってきた3D表示機能も，DirectXでサポートされます。Direct3Dを使用したゲームはまだ少ないですが，今後多数発売されるでしょう。

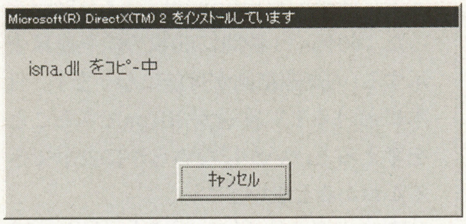
その他，ビデオ再生を高速化するDirectVideo（ビデオ），3Dサウンドを実現するDirect3DSoundなど，さまざまな機能がDirectXでサポートされる予定です。

DirectXを利用するには HALドライバが必要だ！

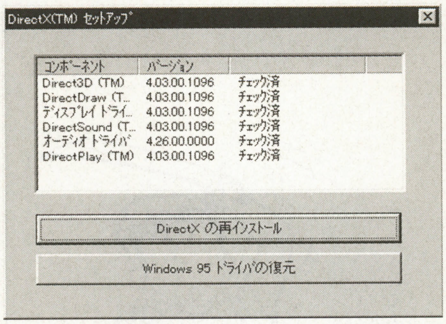
DirectX対応ゲームを購入し，セットアップ作業を行なうと，DirectXも同時に導入されます（画面1）。

そのときに，実はDirectXのセットアップ・プログラムは，二つのドライバを導入しようとします。

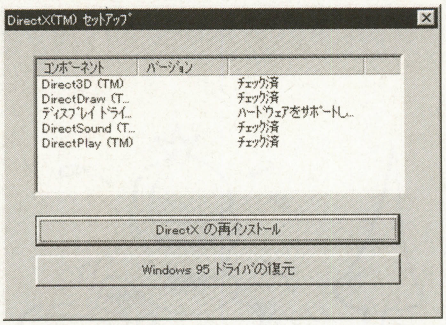
一つは，DirectX APIを使うためのDirectX本体のドライバ。もう一つは，DirectX APIからの命令をハードウエアに渡すための，ハードウエアごとに用意された“HAL（ハル）”と呼ばれるドライバです（第3図）。



《画面1》DirectX対応ゲームを導入すると，DirectXドライバも自動的にインストールされる



《画面2》DirectXドライバが導入され，HALドライバもセットアップされると，「チェック済」のコメントが表示される



《画面3》HALドライバがないとメッセージが表示される。メーカーに問い合わせるなどして，ドライバを入手しよう

HALドライバがなくても，DirectXは動作します。しかし，非常に低速でしか動かないため，せっかくのDirectXの能力を十分に生かすことができません。

つまり，DirectXを使うには，HALドライバが絶対必要になるわけです。

標準的なハードウエア用のHALドライバは，DirectXのセットアップ・プログラムに添付されているので，DirectXをセットアップすると自動的に導入されます（画面2）。

しかし，まれに標準でHALドライバが用意されていない製品があります（画面3）。その場合，独自にHALドライバを入手しなければなりません。

HALドライバについての情報は，グラフィック・ボードやサウンド・ボードを開発している，各関連メーカーのホームページや，パソコン通信などで提供されています。メーカーによっては，ホームページからドライバを入手できる場合もあるようです。

アクセス方法がわからなかったり，通信ができる環境ではないときは，パソコン本体もしくは各関連メーカーに電話で問い合わせましょう。

次世代CPUの最新技術『MMX』

MMX（エムエムエックス）とは，インテルの次世代CPUで採用される，「マルチメディア拡張機能」のことです。本誌がみなさんの手にとどくころには，MMX機能を搭載したPentiumが発売されていることでしょう。MMX機能を搭載したCPUは，これまでのインテル製CPUとくらべて何がちがうのでしょうか。

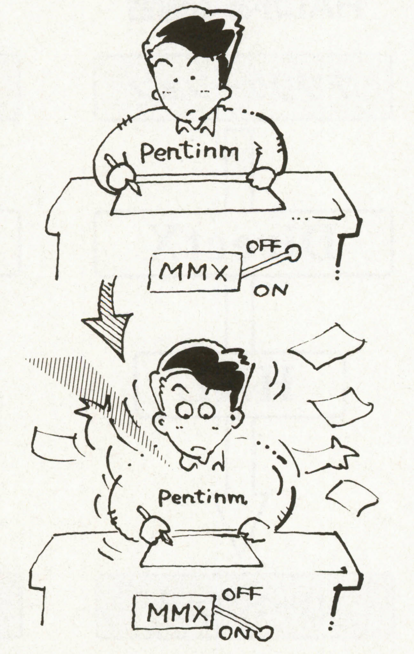
CPUには，RISC（リスク）とCISC（シスク）という二つの設計方式があります。

Windowsパソコンでおなじみのインテル製CPUは，複雑な命令をCPUレベルでサポートすることでプログラムを高速に動作させるという，CISCの設計思想で作られています。一方，Macintoshで採用されているPowerPCなどは，CPUレベルでサポートする命令を少なくすることで，CPUの構造を単純にし，計算速度を高速化するRISCチップといわれるタイプです。

マルチメディア機能を実現するには，画像や音声のような巨大データや，3Dポリゴン表示のための座標データの変換など，膨大な数の計算処理を必要とします。そのため，複雑な処理ができるCISCよりも，計算を数多く処理できるRISCチップのほうが，マルチメディア機能をサポートするには有効なのです。

そこでインテルは，これまでのCISC方式で設計されたCPUに，MMXというRISC的な動作をする機能を搭載することにしました。MMX機能を搭載したCPUは，MMXモードに入ることで，限られた単純計算を複数同時に高速実行できるようになります。これにより，RISCチップが得意とするマルチメディア機能を，従来のCPUとの互換性を損なうことなく，高速実行できるようになったわけです。

すでにMMX搭載CPU上で動作するゲームとして，セガのバーチャロンが参考発表されています（発売時期，価格等未定）。また，DirectXの機能もMMX搭載CPUを使うことにより，さらに高速化されることが予想されます。



普段はいつもどおり仕事をこなすPentiumだが，MMXモードをONにすると，超高速で計算ができるようになる

3Dゲームはコレで遊べ！

3Dグラフィック・アクセラレータ・ボード製品情報

最近，パソコンでたくさんの3Dゲームが発売されるようになりました。そんな中で話題になっているのが，各メーカーから発売されている3Dグラフィック・アクセラレータ・ボード（以下3Dボードと略）です。パソコンでこれからゲームを楽しむなら，必須の周辺機器になることはまちがいありません。

ここでは，3Dボードに関する基礎知識を紹介しながら，注目の製品にスポットをあててみたいと思います。

今注目度一番の周辺機器 3Dグラフィック・アクセラレータ・ボード

昨年末から，3Dボードが各メーカーから続々と登場してきています。これらは，奥行きのある3次元画像の表示に必要な，ポリゴンなどの計算処理を高速化するための製品です。

これらボードには，①3D表示の他，通常のWindows画面（2D）の表示もサポートした2D＆3Dボードと，②3D専用ボードの2種類に分類されます。

3D専用ボードは，機能を3D表示に限定して開発されています。そのため，通常のWindows画面などの表示には，2Dボードを併用しなければなりません。

一方，一般的な3Dボードは，3D表示の他通常の2D表示機能もサポートしています。これらの製品を使用する場合，これまで使用していたボードは取り外す必要があります。

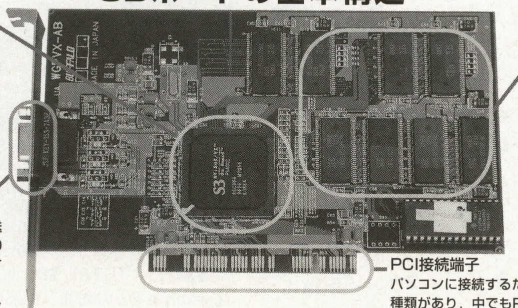
現在高性能なボードを使用している人は3D専用ボードを，逆に古いボードを使用していて，買い換えを考えている人は2D＆3Dボードというように，自分の環境に合わせて製品を選択するとよいでしょう。

3Dボードではメモリ容量は要チェック！

グラフィック・ボードは，画面に表示する内容を記憶するのに，ボードに搭載したメモリを使用します。メモリ容量は，表示できる解像度，発色数に影響しますが，3Dボードでは，この搭載メモリの容量がさらに重要になってきます。

3Dボードでは，表示内容の記憶だけでなく，テクスチャ（3D表示する物体の表面に貼りつける模様）の記憶や，奥行き処理などにもメモリを使用します。画像表示に必要なデータや処理が多いぶん，これまでよりも多くのメモリ容量が必要なのです。

3Dボードの基本構造



快適な3D表示を確保したいなら，最低でも4Mバイト以上のメモリを搭載した3Dボードを選ぶようにしましょう。

メモリ活用で工夫しているのが，『PC 3DEngine（エンジン）』です。この製品は，併用するグラフィック・ボード上のメモリを，表示内容の記憶に利用し，テクスチャの記憶に多くの容量を確保しています。

3Dボードでどんなゲームが遊べるの？

ここで紹介している製品は，マイクロソフトが提唱する3Dゲーム用の標準規格“Direct3D”に対応しています。ですが，Direct3D対応のゲームが，どの3Dボードでも同じように動作するわけではありません。

ボードに搭載されているチップや，添付されているドライバの性能によって，表示される画質や表示速度に多少の差がでてきます。

また，Direct3D対応のソフトはまだ少ないため，ボードの性能を堪能するには，付属ソフトやボード専用に作られたゲームで遊ぶことになります。

そんな中，PC 3DEngineに搭載されているチップ“PowerVR（パワー・ブイアール）”専用のゲームとして，多くの国内有名ソフトの開発が進められています。

現段階では，自分の遊びたいゲームがどのボードで動作するのかも，3Dボード選びの重要な要素といえるでしょう。

製品紹介にあるアイコンの見かた
チップ……搭載されているチップの名前を示しています。
メモリ……ボードに搭載されたメモリの容量です。
方式…… 3D専用ボードなのか，2Dと3D両方の機能を持っているのかを示しています。

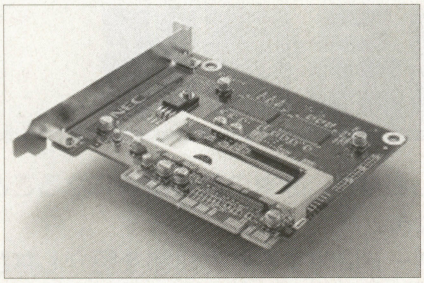
国内製ゲームが遊べる3D専用ボード

NECホームエレクトロニクス **PC 3DEngine**

価格29,800円

■問い合わせ先
NECホームエレクトロニクス株式会社
インフォメーションセンター
☎03-5232-6222
■ホームページ
http://www.nehe.nec.co.jp/

Power VR / 4MB / 3D
チップ：PowerVR　メモリ：4Mバイト　方式：3D

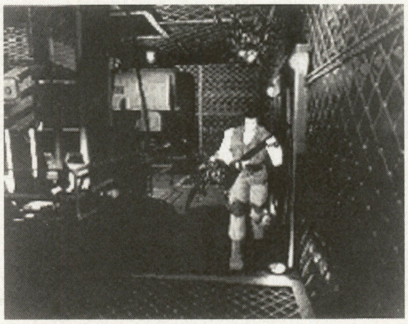


付属ゲーム：バイオハザード，リボルト，ソフトウェアコレクション（オメガフィールド，たたかえ！バクファモロワ!!，Dual Power，Ground Master）

NECの『PC 3DEngine』は，3Dの計算のみを行なうボードで，画面表示に関しては併用するグラフィック・ボードが担当します。

PC 3DEngineが搭載しているPowerVRチップ専用ゲームとして，アートディンクの『A5／A列車で行こう5』など，多くの国内製ソフトが発売される予定です。国内メーカーがどのような対応をするのか，これからの動向が気になります。

DOS／Vパソコンおよび，PC-9821シリーズで使用可能です。



《写真3》『PC 3DEngine』に付属している『バイオハザード』。あの名作がパソコンで遊べる！

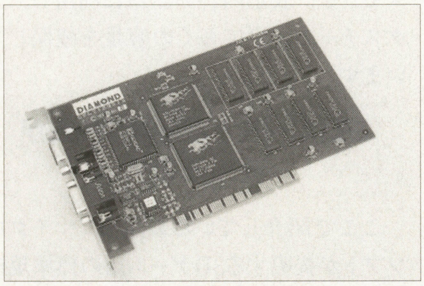
3D専用に設計された高機能ボード

ダイアモンド・マルチメディア・システムズ **Monster 3D**

価格34,800円

■問い合わせ先
株式会社ダイアモンド・マルチメディア・システムズ
☎03-5695-8401
■ホームページ
http://www.diamondmm.co.jp/

Voodoo Graphics / 4MB / 3D
チップ：Voodoo Graphics　メモリ：4Mバイト　方式：3D

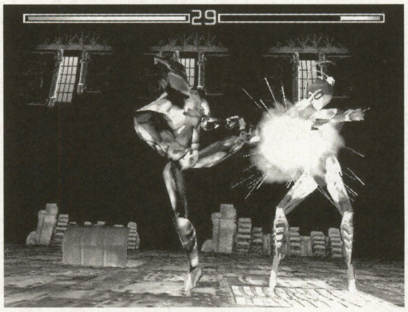


付属ゲーム：DESCENT 2 DESTINATION QUARTZON 3D，Actua Soccer，WHIPLASH，HyperBrade，CyberGladiators，体験版ソフト3本（Scorched Planet，TOMB RAIDER，Terracide）

『Monster 3D（モンスター・スリーディー）』は，3D表示専用のボードです。2Dボードの出力をMonster 3Dに接続し，Monster 3Dを通して画像信号をディスプレイに伝達します。

通常のWindows画面の表示は併用の2Dボードが担当し，3D表示の際にはMonster 3Dが受け持ちます。購入前は，併用するボードが使用できるか確認しましょう。

DOS／Vパソコン対応で，PCIスロットに接続して使用します。



《写真2》『Monster3D』の付属ソフトの一つ，『CyberGladiators』のゲーム画面

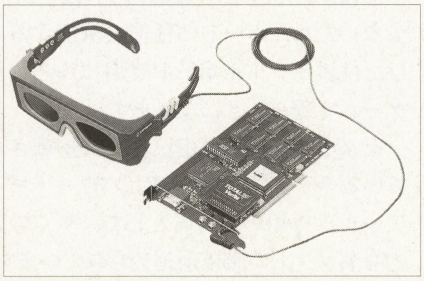
3Dゴーグルで立体映像ゲームが楽しめる

カノープス **TOTAL 3D**

価格36,800円

■問い合わせ先
カノープス株式会社
テクニカルサポート
☎078-992-6830
FAX078-992-2998
■ホームページ
http://www.canopus.co.jp/

Vérité 1000-L / 4MB / 2D 3D
チップ：Vérité 1000-L　メモリ：4Mバイト　方式：2D&3D

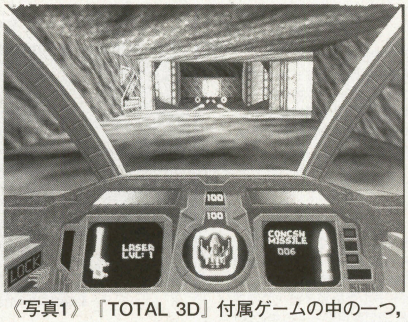


付属ゲーム：Whiplash，DescentⅡ，QUAKE，IndyCar RacingⅡ

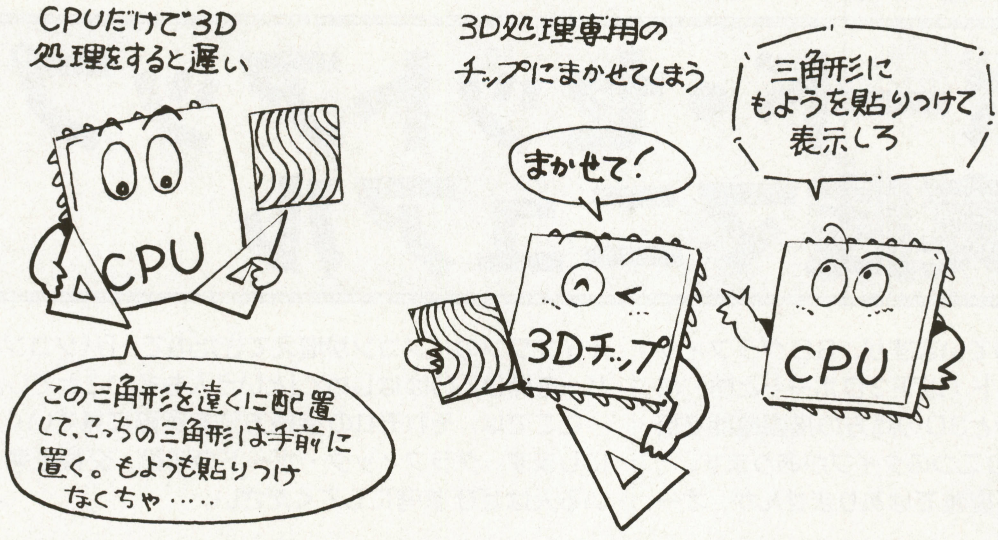
『TOTAL 3D（トータル・スリーディー）』は，4本の3Dゲームと3Dゴーグルが付属した2D&3Dボードです。DOS／Vパソコン対応で，PCIスロットに接続して使用します。

付属ゲームのうち2本は，同梱されている液晶シャッター方式3Dゴーグルに対応。迫力ある立体映像でゲームをプレイできます。

また，音に広がりを持たせる3Dサウンド機能もサポートしており，映像と音声の両方で立体感を堪能できます。もちろん，Direct3D対応のゲームもバッチリ楽しめます。



《写真1》『TOTAL 3D』付属ゲームの中の一つ，『DescentⅡ』の画面。付属の3Dゴーグルに対応している



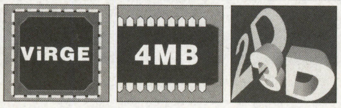
3D表示は，ポリゴンを構成して立体を作りだしたり，そのポリゴンの移動や配置，さらには色の彩色など，処理しなければならないデータが，2Dにくらべて非常に多い。これらをすべてCPUで処理しようとすると，画像表示も含めて，パソコン全体の処理が非常に遅くなってしまう。そこで3Dボードを使用すれば，3D表示に関する処理のほとんどをまかせられ，CPUの負担を大きく軽減できる

低価格が魅力の2D&3Dボード

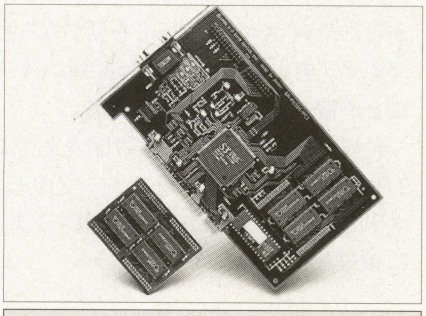
アイ・オー・データ機器 GA-PG3D4／PCI

価格25,000円

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎0762-60-1024
■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/



チップ：ViRGE　メモリ：4Mバイト　方式：2D&3D



付属ゲーム：Terminal Velocity，HAVOC，Actua Soccer

『GA-PG3D4／PCI』は，低価格ながら2Dと3D両方の表示が可能な3Dボードです。

オプションの拡張ボード『GA-EXTV／ISA』をISAバスに接続することで，パソコンでTVを見たり，ビデオキャプチャを行なえるようになります。

GA-PG3D4／PCIはDOS／Vパソコン用ですが，PC-9821シリーズ用として，同じくViRGEチップを搭載した『GA-PG3D4／98PCI』（価格25,000円）があります。

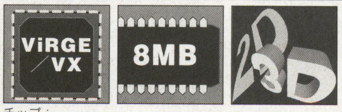
《写真4》『GA-PG3D4／PCI』の付属ゲーム『Actua Soccer』。ぐるぐるまわるゲーム画面で3Dボードの実力を体感しよう

大容量メモリを搭載した2D&3Dボード

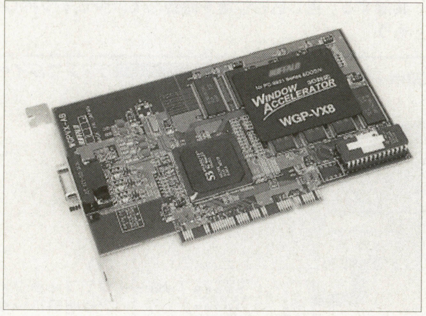
メルコ WGP-VX8

価格54,800円

■問い合わせ先
株式会社メルコ
メルコインフォメーションセンター
（製品総合案内）
☎052-619-1827
■ホームページ
http://www.melcoinc.co.jp/



チップ：ViRGE／VX　メモリ：8Mバイト　方式：2D&3D

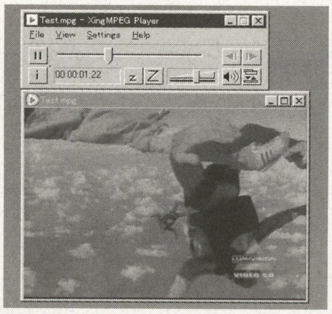


メルコの『WGP-VX8』は，紹介製品の中で唯一，8Mバイトという大容量メモリを搭載した製品です。

ディスプレイが対応している必要がありますが，最高で2,048×1,536ドット／65,536色という高解像度表示が可能となっています。

残念なのは，このボードの機能を生かした3Dゲームが付属していない点です。Direct3D対応のゲームが登場するまでは，主に2Dボードとして使用することになりそうです。

この製品は，DOS／VパソコンおよびPC-9821シリーズに対応しています。



《写真5》『WGP-VX8』は，ゲームのかわりにMPEG再生ソフトが付属している

キミのパソコンが3Dゲームマシンに！

3Dボード・セットアップ実践マニュアル

まえのページでも紹介していますが，3Dグラフィック・アクセラレータ・ボード（以下3Dボードと略）には，3D専用ボードと，2Dと3Dの両方の描画機能を搭載した，2D＆3Dボードの二つのタイプがあります。

どちらも接続はそれほど複雑ではありませんが，オールインワンのパソコンが増えてきたので，「パソコンのカバーを開けるのははじめて」という人も多いことでしょう。

ここでは，それぞれの接続方法を実際に見ていくことにします。グラフィック・ボードの増設，交換を考えている人はぜひ参考にしてください。

3D専用ボードの場合

2Dと3D二つのグラフィック・アクセラレータを同居させる

3D専用ボードは，その機能を3D描画のみにしぼることで，高性能なグラフィック環境を低価格で実現できます。3D以外の描画は，パソコンに装備されている2Dグラフィック・アクセラレータが担当するため，Windowsの画面表示に関しては，基本的な性能は向上しません。3D専用ボードは，あくまでも3Dゲームをより楽しみたい人にオススメのグラフィック・ボードなのです。

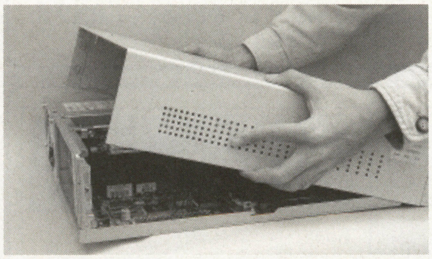
3D専用ボードの装着方法は，通常の拡張ボードとほとんど変わりません。今回は，ダイアモンド・マルチメディア・システムズから発売されている『Monster 3D』（価格34,800円）を使って，3D専用ボードの装着方法を紹介してみたいと思います。

現在発売されている3Dボードは，ほとんどがPCIバスを採用しており，プラグ＆プレイ対応です。そのため，差し込んで電源を入れるだけで，パソコンが自動的に3Dボードを認識して，ドライバの導入画面になります。

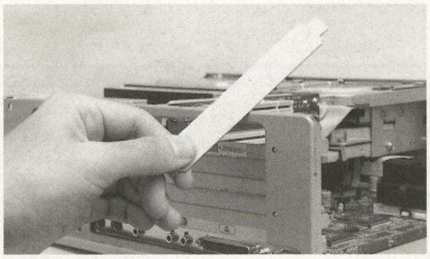
3D専用ボードは従来のグラフィック・ボードとちがい，“マルチメディア・デバイス”というカテゴリ（分野）に分類されるようです。

［コントロールパネル］の［システム］から［デバイスマネージャ］を見てみると，マルチメディアの項目に登録されていることが確認できました（**写真5**）。

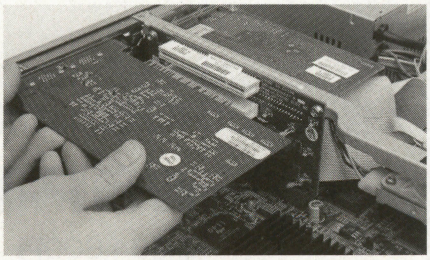
付属ケーブルを使って**第1図**のように，2Dグラフィック・アクセラレータのモニタ出力が，3D専用ボードを経由するように接続します。



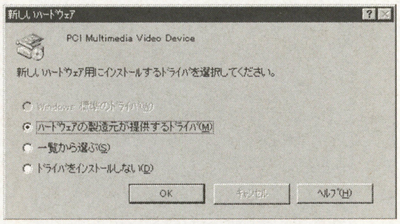
《写真1》パソコン本体のカバーを外す。完全に作業が終わるまで，カバーは開けておこう



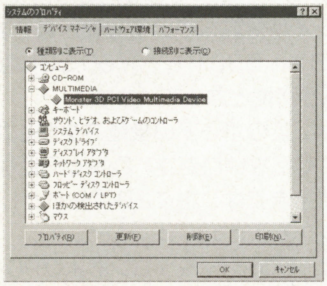
《写真2》拡張スロットをふさいでいるカバーは，ボードが故障してしまったときなどに必要になるので，大事にとっておこう



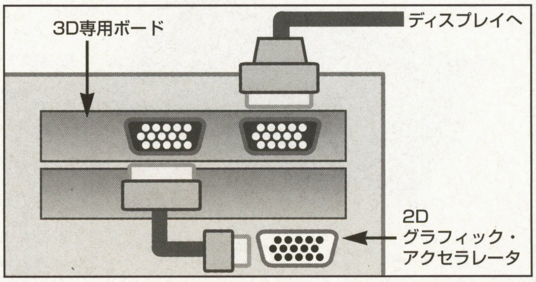
《写真3》Monster 3Dを拡張スロットのPCIバスに装着する。差し込む位置を確認して，少しずつ押し込もう



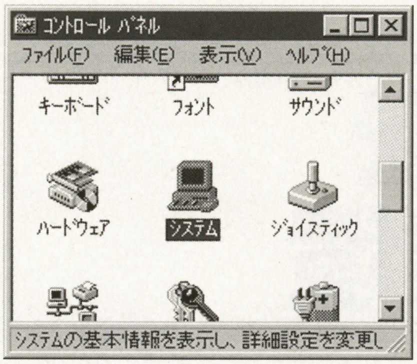
《写真4》Windows95起動時に，パソコンがMonster 3Dを認識する。［ハードウェアの製造元が提供するドライバ］を選択し，CD-ROMからドライバを導入する



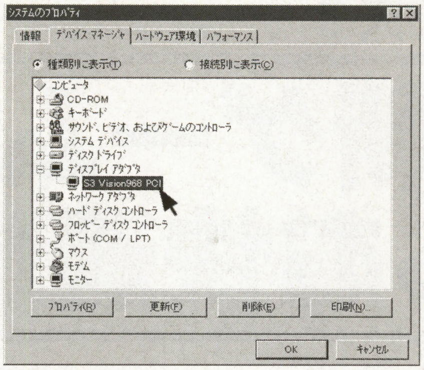
《写真5》通常のボードとちがい，3D専用ボードはマルチメディアというカテゴリに登録されている



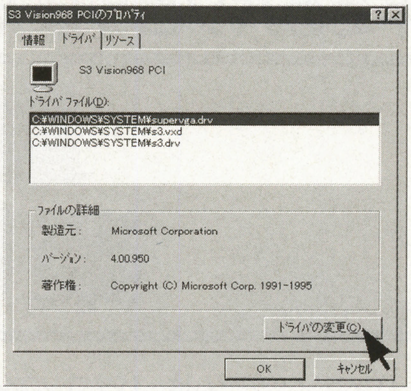
《第1図》2Dグラフィック・アクセラレータのモニタ出力から3D専用ボードを経由して，ディスプレイへと接続する



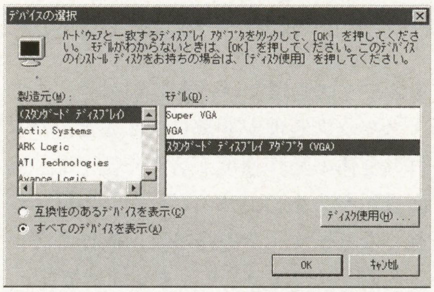
《写真6》［マイコンピュータ］の［コントロールパネル］から［システム］をダブル・クリック



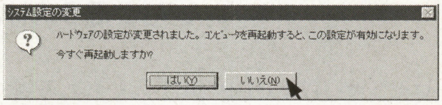
《写真7》［デバイスマネージャ］の項目を表示する。［ディスプレイアダプタ］をクリックし，いままで使っていたボードの項目をダブル・クリック



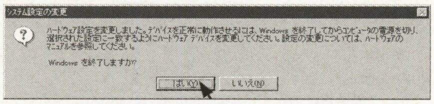
《写真8》［ドライバ］の項目を表示し，［ドライバの変更］ボタンをクリックする



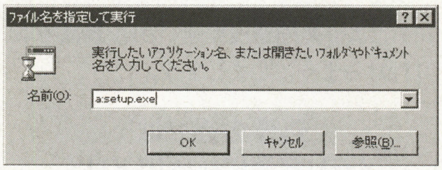
《写真9》［すべてのデバイスを表示］をチェックし，“スタンダード”の“スタンダードディスプレイアダプタ（VGA）”を選択



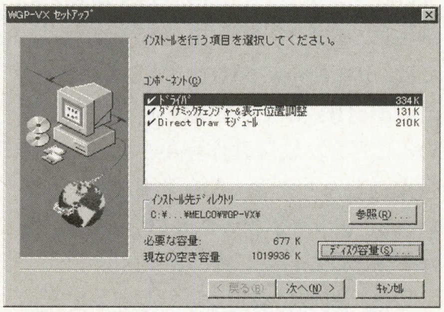
《写真10》ここでは，あえて［いいえ］をクリックして，写真7～9の作業をくり返す。これで新しいボードを装着しても，ドライバを要求せずにWindowsが起動する



《写真11》このウィンドウが表示されたら，［はい］をクリック。電源をオフにしたら，ボードを差し替える



《写真12》再び起動して，［スタート］－［ファイル名を指定して実行］をクリック。セットアップ・ディスクを入れて，「a:setup.exe」と入力



《写真13》あとは，セットアップ・プログラムにしたがって，ドライバを導入すれば完了！

2D&3Dボードの場合

今まで使っていたボードの切り離しとドライバのセットアップ方法に注意！

2Dと3D双方の表示機能を持った3Dボードの場合，多少作業が複雑になります。ポイントとなる工程は，つぎのようになっています。

①現在使用しているグラフィック・アクセラレータの機能を停止する

新しい3Dボードをいきなり拡張スロットに装着してしまうと，これまで使っていたボードと競合（機能などが重なってしまうこと）してしまい，正常に動作しません。

標準搭載のグラフィック・アクセラレータは，オンボード（パソコンの基板に直付けされている）で搭載されていたり，拡張スロットにグラフィック・ボードが装着されていたりと，機種によって装着方法はちがいます。それぞれグラフィック・アクセラレータの機能を停止する方法はまちまちなうえ，一体型などではグラフィック・ボードの増設ができない場合もあります。

くわしい方法は，メーカーに問い合わせてみてくださいね。

②製品に合わせた方法でドライバを導入する

前述のように，グラフィックをはじめ，現在発売されているほとんどの拡張ボードは，プラグ＆プレイによる接続をサポートしています。

ただし，ボードの中には，ドライバの導入の際に，セットアップ・プログラムを利用する製品もあります。このドライバの導入方法によって，①の作業も変わってくるわけです。

写真では，拡張スロットにグラフィック・ボードが装着されているパソコンに，セットアップ・プログラムを利用してドライバを導入する2D＆3Dボードを接続する方法を紹介しています。今回使用したのは，メルコの『WGP-VX8』（価格54,800円）です。

作業は，ボードを取り換えても不具合が起こらないように行なっています。この作業方法は，これまで使用していたボードのドライバを，基本的な“スタンダードディスプレイアダプタ”に変更するところがポイントです。

キミのパソコンは大丈夫？

最新ゲームを楽しむ快適環境

パソコン・ゲームは，パソコン本体の処理速度が遅いか速いかによって，おもしろくもつまらなくもなります。ゲームを快適に楽しむまえに，パソコンの性能をチェックしてみるのも悪くないでしょう。

ここでは，グラフィック・アクセラレータ以外で，最新ゲームを楽しむのに必要と思われるパソコンの環境を考えてみたいと思います。「パソコンの処理速度が遅いかも？」と思う人は，ぜひチェックしてください！

最新ゲームを楽しむなら CPUはPentiumが理想

ゲームソフトのパッケージ裏面には，そのゲームを楽しむための動作環境が記載されています。Windows95対応ゲームでは，Pentium-75MHz，もしくはPentium-75MHz相当の互換CPUを搭載していることを，最低動作環境としている場合がほとんどです。この環境を満たしていないと，ゲームがカクカクとしたぎこちない動きになってしまいます。

では，環境に満たないパソコンでゲームを遊ぶには，どうすればよいのでしょうか。そこで登場するのが，CPUを交換することでパソコンの処理速度をあげることができる，オーバー・ドライブ・プロセッサ（以下ODPと略）といわれる周辺機器です。処理速度が向上すれば，画像表示や計算処理など，あらゆる場面でスピード・アップがはかれます。

スピーディなゲーム展開を楽しむためにも，より処理速度の速いODP製品を取り付けるようにしましょう。

処理の遅さは メモリ容量にも原因アリ！

メモリ（RAM）は，ゲームやアプリケーション・ソフトのプログラムやデータなどを，一時的に記憶しておく部分です。

Windowsでは，大きなデータを扱う際にメモリ容量が足りなくなると，メモリの内容を一時的にハードディスクへ退避させて，メモリ容量を確保します（これをスワップ処理といいます）。

スワップ処理が頻繁に起こると，パソコン全体の動作速度が著しく低下し，画面表示や入力に対するパソコンの反応が遅くなります。その遅さは，操作している人間がイライラしてしまうほどです。

ゲームにかぎらず，Windows95を快適に使いたいなら，32Mバイト以上のメモリを搭載しましょう。スワップ処理が減少し，パソコン全体の処理速度も向上します。

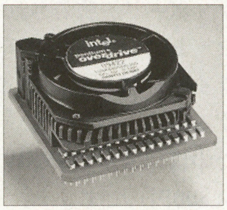
ODPやメモリ製品は，対応パソコンによってさまざまな種類があります。本誌のパソコン・パワーアップ記事を参考にして，自分のパソコンに合った製品を見つけてください。パソコンの処理速度をあげて，ゲームを快適にプレイしましょう。

キミのマシンを一気にパワーアップ！

JBOXPODP3V166

インテル

価格69,800円



手軽にパソコンの性能をパワーアップできるODP。『JBOXODP3V166』は，Pentium-100MHzで動作しているパソコンを，Pentium-166MHzへとパワーアップしてくれます。

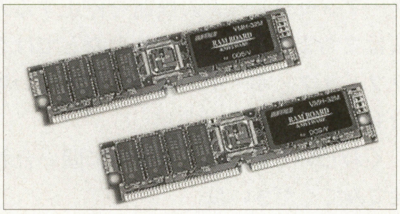
■問い合わせ先
インテルジャパン株式会社
インテル・ホットライン・サービス
☎0298-47-8886（自動情報サービス）
☎03-5454-1886（オペレータ・サービス）
■ホームページ
http://www.intel.co.jp/

Windows95もゲームもらくらく動く

VMH-32MG

メルコ

価格39,000円



EDO DRAMを採用した，DOS／Vパソコン用メモリです。16Mバイト×2枚で，32Mバイトの容量を確保しています。

■問い合わせ先
株式会社メルコ　メルコインフォメーションセンター
☎052-619-1827
■ホームページ
http://www.melcoinc.co.jp/

CD-ROMドライブは必須装備

Windowsパソコンには，必ず装備されているCD-ROMドライブ。Windwos95対応ゲームは，そのほとんどがCD-ROMで発売されています。ゲームを楽しむなら，CD-ROMドライブは必須装備です。

最近では，8倍速や10倍速といった高速CD-ROMドライブも登場してきています。転送速度が遅いと，ゲームのロード時間が長くなったり，ゲーム中に再生される動画がなめらかに表示されなかったりと，いいことがありません。

Windows95対応ゲームでは，最低動作環境として4倍速以上のCD-ROMドライブを示しています。あらかじめ4倍速以上のCD-ROMドライブを内蔵したパソコンなら，問題はないでしょう。

ギガバイトのハードディスクで容量不足の心配なし

パソコン・ゲームには，遊ぶまえの準備として，ハードディスク（以下HDDと略）に導入するソフトも多くあります。ゲームをいくつも導入していくと，HDDはすぐに容量不足になってしまうでしょう。

空き容量を確保するには，HDDの内容を整理するのも一つの方法ですが，大容量HDDを増設するのも悪くありません。

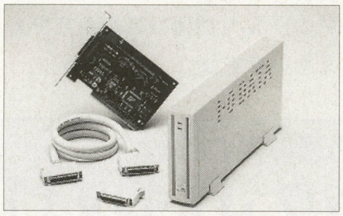
最近は，G（ギガ）バイトクラスの容量を誇るHDDが主流となっています。1GバイトをM（メガ）バイト換算すると，約1,000Mバイトという大容量。これなら，当分のあいだHDD容量で悩むことはなさそうですね。

HDD容量を大増設できる

HDVS-2G／SPCI

アイ・オー・データ機器

価格64,800円



2Gバイトという大容量を持つ，DOS／Vパソコン，PC-98シリーズ対応の外付け型HDDです。SCSI-2インターフェース・ボードの他，接続に必要なツールが付属しています。

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器　新製品案内窓口
☎0762-60-1024
■ホームページ　http://www.iodata.co.jp/

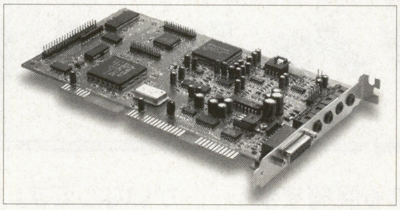
本格サウンドが楽しめる新製品

Sound Blaster AWE64 PnP for DOS/V

サウンドブラスター

クリエイティブメディア

価格23,800円



PCM音源とWaveTable音源を搭載したDOS／Vパソコン対応のサウンド・ボードです。3Dサウンド機能を搭載しており，対応ゲームならBGMや効果音を立体音響で楽しむことができます。

■問い合わせ先
クリエイティブメディア株式会社
☎03-3256-5577
■ホームページ
http://www.creaf.com/

ゲーム音楽を聞き逃すな！

パソコンのサウンド環境は，効果音を担当する部分（PCM音源）と，BGMなど音楽を担当する部分（FM音源やMIDI音源など）の二つに大きく分類できます。

このうちPCM音源については，ほとんどのパソコンに搭載されています。しかし，音楽を担当する部分については，搭載していなかったり，MIDI音源にくらべやや機能の劣る，FM音源を搭載したパソコンが多いようです。

より良い音でゲームを楽しみたいなら，外付けのMIDI音源を接続しましょう。またそれに近い機能を持つ，WaveTable（ウエーブ・テーブル）方式という音源を搭載したサウンド・ボードもオススメです。

ジョイパッドがあればおもしろさは倍増

パソコンのキーボードは，もともと文字入力用の機器なので，ゲーム操作には非常に不向きです。パソコンでゲームを楽しむなら，素早く操作できる入力機器は欠かせません。キャラクターを自分の思いどおりに動かせれば，ゲームの熱中度も変わってきます。

ゲーム用の入力機器を用意するなら，まずはジョイパッドを購入しましょう。安価で，どのジャンルのゲームにもオールマイティに対応してくれます。

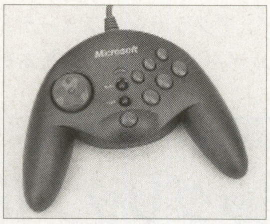
ゲーマー必須のジョイパッド

マイクロソフト サイドワインダー

Microsoft SideWinder ゲーム パッド

マイクロソフト

価格5,800円



サウンド・ボードなどに装備されている，15ピンのゲームポート端子対応のジョイパッドです。ボタンが8個配置されており，対戦格闘ゲームで威力を発揮してくれます。

■問い合わせ先
マイクロソフト株式会社　インフォメーションセンター
☎03-5454-2300
■ホームページ
http://www.microsoft.co.jp/

これからパソコンを買う人に最適の最新パソコン

アプティバ

Aptiva B65

IBM

オープン価格

■問い合わせ先
日本アイ・ビー・エム株式会社
ダイヤルIBM
☎0120-04-1992
■ホームページ
http://www.ibm.co.jp/

このAptiva B65は，Pentium-166MHz，32Mバイトのメモリ，2.5GバイトのHDDと，最新ゲームを遊ぶのに十分なスペックを確保したWindowsパソコンです。

グラフィック・アクセラレータとして，2D&3Dに対応したチップ『3D RAGE（レイジ）』を搭載。3Dゲーム『MechWarrior2（メック・ウォーリアー2）』とジョイスティックが付属しており，話題の3Dゲームがすぐに楽しめます。

付属のディスプレイには，ステレオ・スピーカを内蔵しているので，ゲームのBGMもバッチリ聞けます。

ゲームに臨場感をもたせるスグレもの

ゲームが120％楽しめるアクセサリ

3Dゲームは，美麗でスピード感あふれる展開を楽しめるのが魅力。さらに，入力機器やサウンドにこだわって環境を整備すれば，ゲームの熱中度も高まることまちがいなしです。

ここでは，ゲームをもっとおもしろくしてくれる，オススメのアクセサリを紹介しましょう。

入力機器にこだわれ！ ジョイスティックで熱中度アップ

パソコンでゲームを楽しむのに，まず用意しておきたいのが，ジョイスティックなどの入力機器です。ゲームのジャンルや操作方法に合わせて用意すれば，ゲームも一段と盛りあがります。

一連の入力機器の中でも，重宝するのがジョイパッド。アクションやシューティングなど，どのゲームにも対応できるのがうれしいですね。

ゲーム・センターさながらの操作感覚を楽しみたいなら，ジョイスティックを用意しましょう。対戦格闘ゲームなら，ゲーム・センターそのままの操作で必殺技をくりだせます。

フライト・シミュレータなどの3Dゲームなら，操縦桿タイプのジョイスティックが有効です。本物さながらの操作感覚で，まさにパイロット気分で飛行機を操縦できます。

流れる風景をバックに，風を切って走るレーシング・カー。スピード感いっぱいのレースゲームも，ハンドル・タイプの入力機器を利用すれば，まるで本物の車に乗って運転しているような臨場感を味わえます。

同じゲームでも，入力機器を変えるだけで，そのおもしろさは2倍にも3倍にもふくれあがります。ゲームを120％楽しむためにも，入力機器はこだわりをもってそろえたいですね。

どんなゲームにも対応

バーチャグリップII JY-DV9

サンワサプライ

価格2,800円

■問い合わせ先
サンワサプライ株式会社
岡山サプライセンター
☎086-223-3311
■ホームページ
http://www.sanwa.co.jp/sanwa/

グリップ部分は，プレイステーションそっくり。中央の切替スイッチにより，連射用のTURBO（ターボ）ボタンに設定できます。

アクション・ゲーム必須の入力機器

パワースティック JY-DV11

サンワサプライ

価格3,980円

■問い合わせ先
サンワサプライ株式会社
岡山サプライセンター
☎086-223-3311
■ホームページ
http://www.sanwa.co.jp/sanwa/

八つのボタンのうち，四つのボタンにTURBO設定が可能。シューティングやアクション・ゲームで威力を発揮します。

フライト・シミュレータにピッタリ

Microsoft（マイクロソフト） SideWinder（サイドワインダー） 3D Pro（プロ）

マイクロソフト

価格9,800円

■問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
インフォメーションセンター
☎03-5454-2300
■ホームページ
http://www.microsoft.co.jp/

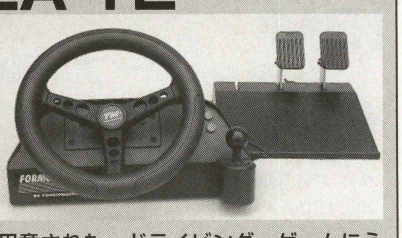
デジタル・モードにも対応したジョイスティックの代表格。フライト・シミュレータなどの3Dゲームにオススメです。

ハンドル・タイプの入力機器

FORMULA（フォーミュラ）-T2（ティーツー）

アイル

価格28,800円



■問い合わせ先
アイル株式会社
☎03-5497-5594

ハンドルやペダルなどが用意された，ドライビング・ゲームにうってつけの入力機器です。実車さながらの操作を体感できます。

体に響く効果音が，キミをゲームの世界に引きずり込む！

サウンドを体感できる！

インタラクター

増田屋コーポレーション

価格14,800円

■問い合わせ先
株式会社増田屋コーポレーション
特別事業室
☎03-3861-0152

ゲーム効果音を耳で聞くのではなく，体で感じるための周辺機器です。ゲーム中の効果音に合わせて，装着したインタラクターベストが振動。ゲーム内容を体全体で感じることで，より迫力ある展開を楽しめます。

インタラクターは，パソコンだけでなく，ビデオやゲームマシンなど，さまざまな場面で活用することができます。ヘッドホンと組み合わせて使用すれば，ゲーム体感度もアップするでしょう。

《写真1》インタラクターは，装着する本体部と電源部にわかれている。音声入力は電源部に接続する

《写真2》インタラクターを装着したようす。これで，体にゲーム中の効果音が響くようになる

効果音が鳴り響くゲームで使おう！

このページで紹介している『インタラクター』（価格14,800円）は，効果音を体で感じることができる周辺機器です。入力される効果音に合わせ，本体部分が振動。その振動が，本体を装着している人に伝わることで，音を体で感じられるという仕組みです。

接続はいたって簡単。インタラクターの電源部であるパワーアンプに，パソコンから音声出力のケーブルを接続するだけでOKです（写真1）。

インタラクターを使用するなら，銃声や爆発音などが鳴り響く，アクション・ゲームがやはりオススメです。ゲームの世界を身近に感じて，さらに盛りあがることまちがいありません。

サウンドの新しい楽しみかたを見つけよう

インタラクターは，写真2のように背中に装着して使用します。背中とピッタリ密着させれば，振動もより強く伝わります。インタラクターの効果を強めるためにも，装着ベルトは自分に合った長さに調節しておきましょう。

ゲームをはじめたら，インタラクターのパワーアンプで，ボリュームを調整します。ゲームによって効果音の響きかたはちがうので，いろいろと試してみるのもおもしろそうですね。

Check!! こんなゲームがオススメ！

鳴り響く銃声が悪を撃ち抜く！

Virtua COP（バーチャコップ）

セガ

価格8,800円

■問い合わせ先
セガ・エンタープライゼス株式会社
PCユーザーサポートセンター
☎0473-80-6441
■ホームページ
http://www.sega.co.jp

3DCGで描かれた世界を舞台に，激しい銃撃戦がくり広げられるガン・シューティング・ゲームです。自分，敵の銃声がインタラクターをとおして体中に響きわたり，白熱の戦いを楽しめます。

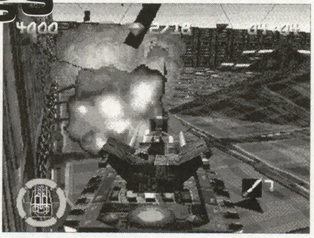
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1996

とどろく号砲で敵戦車を砕け！

Assault Rigs（アサルトリグス）

ゲームバンク

価格7,800円
（1月発売予定）



■問い合わせ先
ゲームバンク株式会社
☎03-5642-8040

戦車同士の攻防戦が楽しめる，アクション戦車シミュレーション・ゲームです。爆発や敵砲弾をかいくぐり，ステージごとに用意されたジェム（宝石）を集めるのが目的です。

ヘッド・マウント・ディスプレイでバーチャル世界にトリップ！

パソコンとゲームマシンに接続可能

i-glasses

松下インターテクノ

オープン価格
（実売100,000円以下）

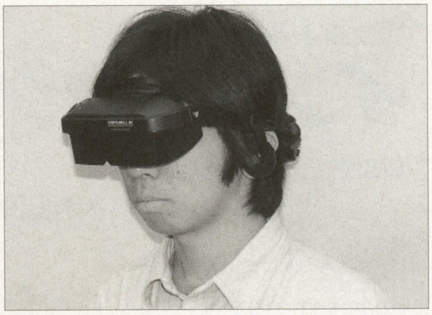
■問い合わせ先
松下インターテクノ株式会社
☎03-3779-8679

目のまえに配置された液晶モニタによって，大画面でゲームが楽しめるようになる周辺機器です。

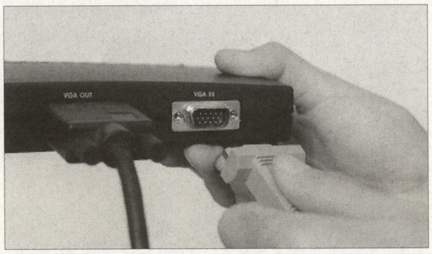
こういった装置は，総称してヘッド・マウント・ディスプレイと呼ばれています。

i-glassesではパソコン版の他，ビデオ端子に対応したビデオ版も発売されています。ビデオ版なら，サターンやプレイステーションといったゲームマシンでも，利用可能です。

ディスプレイより広い画面は，3Dゲームにうってつけでしょう。



《写真3》HMDの『i-glasses』（オープン価格）を装着したところ。液晶モニタの前にあるバイザーを外せば，装着したままでも周囲のようすが見られる



《写真4》PCインタフェースを使って，i-glassesとディスプレイ両方にパソコンからの画像信号を伝達できるようにする

迫る大画面が興奮度を加速させる

リアルな画像やなめらかな動きは，見る人に強いインパクトをあたえます。しかしゲーム画面がキレイでも，表示するディスプレイが小さくては，そのすごさも半減してしまいます。あまり画面が小さいと，ゲームの熱中度もさめてしまうでしょう。

そこで登場するのが，ヘッド・マウント・ディスプレイ。頭部に装着する画像出力装置で，目のまえに配置された液晶モニタにより，大画面でゲームを楽しむことができます（写真3）。大きな画面なら，3Dゲームも大迫力でプレイできるでしょう。

対応ゲームは確認しよう

パソコンに『i-glasses』（オープン価格）を接続する際は，付属するPCインターフェースを利用します。パソコンからのモニタ出力ケーブルを接続し，PCインターフェースの出力端子に，ディスプレイへの出力ケーブルをつないでください（写真4）。こうすれば，いちいち二つを接続し直すことなく，ディスプレイとi-glassesを使いわけることができるのです。

大画面でゲームがプレイできるi-glassesですが，どんなゲームでも楽しめるわけではありません。i-glassesを購入する場合は，対応ゲームを店員さんに聞いて確認するとよいでしょう。

Check!! こんなゲームがオススメ！

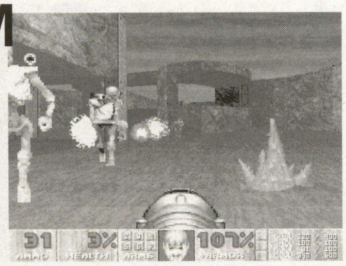
縦横無尽に画面が動く

Final DOOM

ゲームバンク

価格7,800円

■問い合わせ先
ゲームバンク株式会社
☎03-5642-8040



3Dアクション・ゲームの火付け役ともなった，DOOMシリーズの完結編です。i-glasses対応で，3D空間を自由に歩きまわる楽しさや，敵キャラと出会う緊張感がさらに増しています。

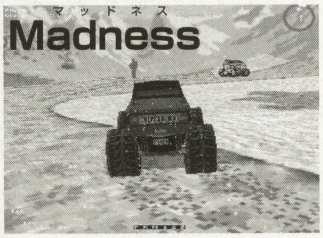
車が転倒すると体もヨロめく

Microsoft Monster Truck Madness

マイクロソフト

価格5,800円

■問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
インフォメーションセンター
☎03-5454-2300
■ホームページ
http://www.microsoft.co.jp/



Direct3Dを使用した3Dレースゲームです。大きなタイヤが特徴の，モンスター・トラックと呼ばれるマシンを操ってゴールを目指します。F1レースでは味わえない，豪快な走りが楽しめます。

これだけあればゲームがもっとおもしろくなる！

音，映像，入力にもこだわる

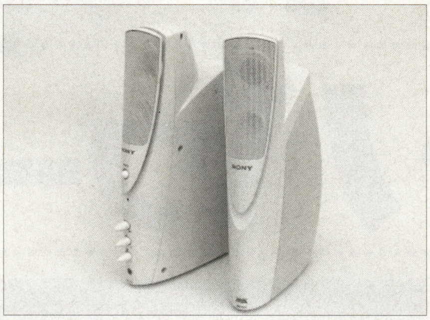
ゲームにとって，バックに流れるBGMはかなり重要です。BGMや効果音がないと，雰囲気も盛りあがらず，ゲームの印象もかなりちがってきます。31ページで紹介したインタラクターは，効果音を楽しむための装置です。音楽を楽しむなら，スピーカをぜひ用意しましょう（**写真5**）。

さて，ここでいままで紹介した周辺機器を，すべて組み合わせて使ってみたいと思います。はたしてどのような結果が得られるでしょうか。使用したゲームは，シエラ・パイオニアの『インディカーレーシング2』（価格7,800円）です（**写真6**）。

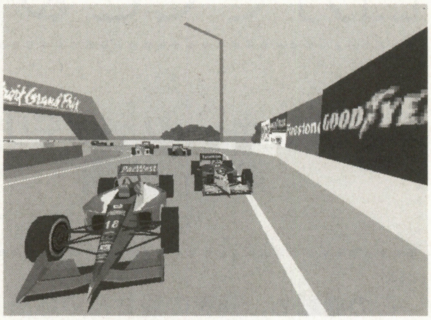
i-glassesによってゲーム画面しか見えていないため，周囲は気になりません。内蔵しているヘッドホンを使えば，ゲーム以外の音声をシャット・アウトできます。効果音を体に伝えるインタラクターにより，ゲームとのインタラクティブ性も向上。ハンドル型のジョイスティック，FORMULA-T2を使うことで，実車さながらの操作方法を実現しています。これでゲームを楽しめないわけがありません。

案の上，試してみたベーマガ・スタッフは没頭してしまい，周囲の人に怒られるまでゲームを続けてしまいました。

みなさんもこれらの周辺機器を使って，ゲームをもっともっと楽しんでみてください。



《写真5》ゲームを楽しむなら，音楽にも気を配りたい。写真はソニーのスピーカ『SRS-PC71』（価格14,000円）



《写真6》Macintosh版も収録した『インディカーレーシング2』（問い合わせ先：パイオニアLDC株式会社☎03-5721-1359）

《写真7》仕事そっちのけで遊ぶベーマガ・スタッフ。i-glassesのおかげで，周囲のようすを気にせずゲームに没頭している

続々と発売される3Dボード これからも目が離せない！

特集の中でも3Dボードを紹介していますが，締め切り近くになってさらなる新製品の情報が続々と集まってきました。ここでは，記事中で紹介しきれなかった3Dボード情報をお届けします。

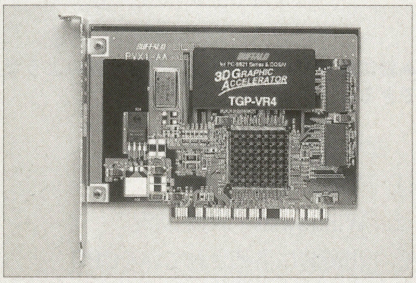
3DチップPowerVRを搭載した3D専用ボードとして，メルコから『TGP-VR4』（価格18,000円），アイ・オー・データ機器から『GA-PVR3D4／PCI』（価格18,000円1月中旬発売予定）が登場します。PowerVRは，NECホームエレクトロニクスのPC 3DEngineにも使用されている，高性能3Dチップ。

『A5／A列車で行こう5』をはじめとした，多くの国内有名タイトルが，PowerVR対応ソフトとして開発されています。これらの製品があれば，これから発売されるPowerVR対応のパソコン・ゲームを，バッチリ楽しむことができるのです。

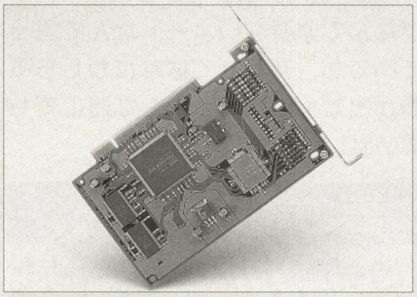
この2製品を使用するには，別に2Dのグラフィック・ボードが必要になります。これまで使っていた2Dボードが使用できるかどうか，購入まえに必ずチェックするようにしましょう。

また，アイ・オー・データ機器からは，2D＆3D表示機能を備えた新製品『POLYGON3D VX（型番GA-PG3DVX／PCI）』シリーズ（価格39,800円～）が，昨年末に登場しています。

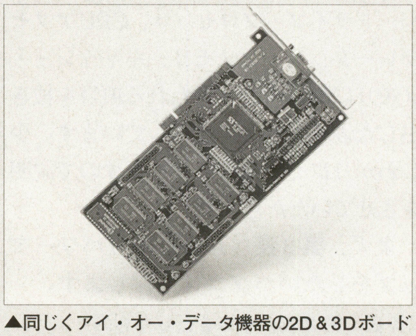
この新製品は，記事中で紹介しているGA-PG3D4／PCIの上位製品です。3Dチップも，上位チップのViRGE／VXを搭載。最大で8Mバイトのメモリ増設ができ，高精細でチラツキのない画面表示を実現しています。



▲メルコの『TGP-VR4』（価格18,000円）。国内メーカー多くが対応ゲームを開発している，PowerVR搭載の3D専用ボードだ



▲こちらはアイ・オー・データ機器のPowerVR搭載3D専用ボード『GA-PVR3D4／PCI』（価格18,000円）。発売は1月中旬の予定



▲同じくアイ・オー・データ機器の2D＆3Dボード『GA-PG3DVX4／PCI』シリーズ（価格39,800円～）。これ1枚で，2D＆3D表示機能をサポートしている

1400機種以上のパソコンに対応!!

好評連載

自分でできるパソコン・パワーアップ!

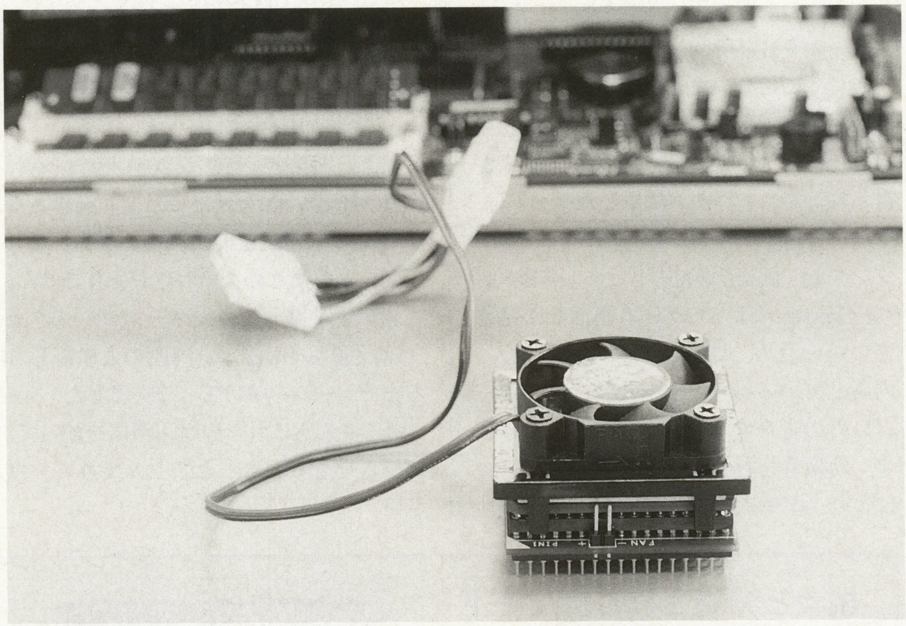
～CPU,キャッシュ・メモリ,増設メモリ編～

森　裕一

この連載も，読者の皆さんの応援のおかげで，無事に（個人的にはちょっとバタバタした年でしたが）年を越すことができました。昨年にも増してお役に立てるようがんばらせていただきます。

さて，はじめましての読者さんに，この連載に私が込めている思いを説明しますと「パソコンを使ってるみんなに，ちょっとしたパワーアップ製品を取り付けることをすすめることで，少しでもイライラを取り除くお手伝いをしよう」という気持ちでいます。

「最新型パソコンだからパワーアップなんて必要ないよー」なんて言っていても，時がたてばなにかしら不満が出てくるはず。そんな時にでも思い出して使ってください。



▲表に載っているパソコンなら写真のような上位の性能を持つCPUを取り付けてパワーアップができる!!

表の読みかたと，パワーアップ・パーツの見つけかた

この連載では毎月のように追加されていく各メーカーさんからの情報を，オーバードライブ・プロセッサ，CPUアクセラレータ，メインメモリ，キャッシュ・メモリに関係すると思われる項目を抜き出した表もあわせて連載しています。少しわかりにくい部分もありますので説明をさせていただきます。

まず，**第3表（A表）**からパワーアップをしたいパソコンを探します。

左から

①：型番
②：Windows95の対応状況
③：出荷時に搭載されているCPU
④：出荷時に搭載されているメインメモリのサイズ
⑤：最大増設時のメインメモリ
⑥：メインボードにハンダ付けされているメインメモリ
⑦：メインメモリ増設用に用意されたソケット数
⑧：⑦のうちの空き数
⑨：メモリ・モジュールが出荷時にソケットに搭載されていればそのサイズ
⑩：ソケットに搭載できる最大のメモリ・モジュール・サイズ
⑪：1次キャッシュのサイズ。③に対して，オーバードライブ・プロセッサやCPUアクセラレータを追加，交換することによって，パワーアップすることができる場合があります。
⑫：出荷時の2次キャッシュのサイズ。CPU内部に持つものは頭にCを付けています。
⑬：最大の2次キャッシュ・サイズ。最大増設するときは，出荷時に搭載されているメモリ・モジュールと差し替える必要のあるものがほとんどです。
⑭：①のパソコンに搭載できるオーバードライブ・プロセッサとCPUアクセ

《A表》第3表からぬきだしたもの

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯
CZ-9801CB/ U2,M2,U7 ＊1	□	i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	0	128	57,15, 18,40	115～122×1 280～289(2組) 373～376(追381)	176

《Ｂ表》第１表からぬきだしたもの

15	EUZ-Q0M	＊	＊	29,800円	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	EMF/EMF-P 4，8，16，32を2枚実装可能 (うち1枚はEXB 8，16も使用可能)

《Ｃ表》第２表からぬきだしたもの

115	NE-SIM32-H4M	6,500円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
176	NE-BP128K	22,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB

ラレータの製品を**第１表**の番号にしたがって示しています。

⑮：①のパソコンに搭載できるメインメモリ増設用の製品を**第２表**の番号にしたがって示しています。

「115」～「122」までの製品は，後ろにx1と表示されています。これは，空きソケットよりも搭載できるソケットが少ないときの注意です。例では空きソケットは二つあるのに最大で1枚しか搭載できないことを示しています。同じようにx2とあれば，最大で2枚しか搭載できないことを示します。

「280」～「289」までの製品は，後ろに（２組）と表示されています。これはその製品を増設するさいには，同じメーカー製かつ同じ型番の製品が2組必要なことを示しています。同じように（４組） とあれば4組必要です。

「373」～「376」までの製品は，後ろに（追381）と表示されています。これはその製品に用意されたソケットに対して更に「381」の製品が増設できることを示しています。例にはあげていませんが，後ろに（必 xxx）と表示されている製品があります。これはその製品を増設するためにはxxxの製品が必ず必要という意味です。

⑯：①のパソコンに搭載できるセカンドキャッシュ・メモリ増設用の製品を**第２表**の番号にしたがって示しています。

第１表（Ｂ表）にはオーバードライブ・プロセッサ，CPUアクセラレータを一覧にしてあります。そこから「15番」を調べると……

というようになっており，この製品がパワーアップに使えることがわかります。

第２表（Ｃ表）には，メインメモリと，セカンドキャッシュ・メモリを増設するための製品を一覧にしてあります。そこからメインメモリ「115番」，「176番」を調べます。

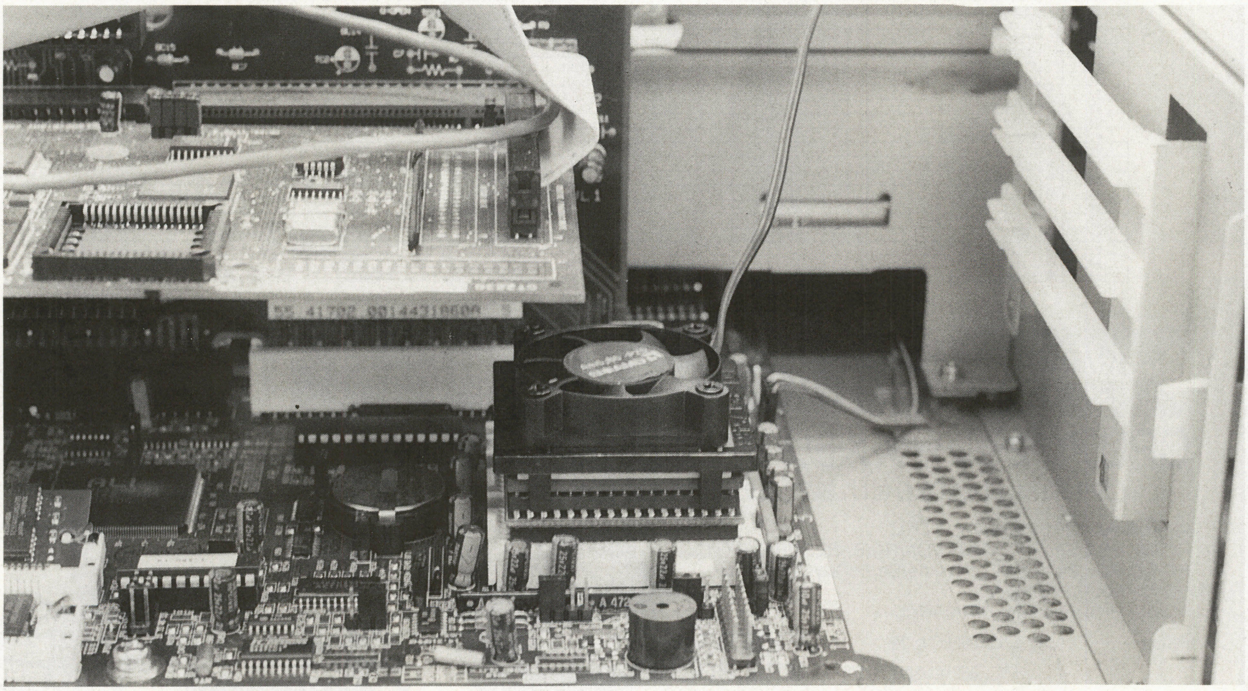
これらの製品がパワーアップに使えることがわかります。

みなさんからのリクエストを お待ちしています

今年はメインメモリ，キャッシュ・メモリの増設や，CPUアクセラレータ導入以外にも，内蔵，外付けハードディスクの増設や，MOドライブやPDドライブ，zipドライブなどの100MBを超える大容量な交換可能ドライブの導入，CD-ROMドライブなどの高速インストール・ドライブの導入，画面の細かさや色の表現力をパワーアップさせる，グラフィック・アクセラレータなどの紹介もしていく予定ですのでご期待ください（その前に，OVER FLOWのコーナーでも発売が遅れてお叱りをいただいている「自分でできるパソコン・パワーアップ」を発刊しないといけませんね）。

今月は，取り付け例を紹介できませんでした。楽しみにされていたかたごめんなさい。

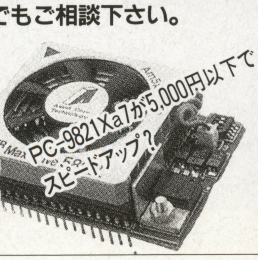
E-mail=minter@pp.iij4u.or.jp

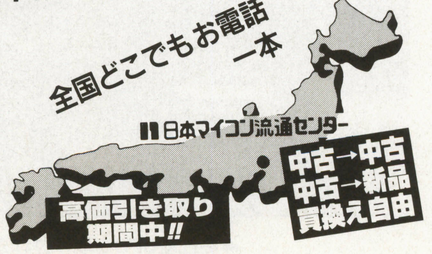


▲高性能CPUを取り付けたようす。このほかにメモリの増設もすれば，感動的に動作が速くなる!!

《第1表》CPUパワーアップ製品と価格表　第3表用製品番号付き

製品番号	メーカー名	型番	Win95対応	数値演算プロセッサ	価格	対応基本クロック	倍速数	1次キャッシュ	搭載CPUメーカー	搭載CPU	特徴・注意事項
1	インテル	JBOXPODP3V166	*	*	69,800円	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	
2		JBOXPODP3V166 Nタイプ	*	*	69,800円	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	NEC PC-9821Xa10専用タイプ
3		JBOXPODP3V150	*	*	49,800円	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	
4		JBOXPODP3V150 Nタイプ	*	*	49,800円	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	NEC PC-9821Xa9専用タイプ
5		JBOXPODP3V125	*	*	39,800円	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	
6		JBOXPODP3V125 Nタイプ	*	*	39,800円	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	NEC PC-9821Xa7専用タイプ
7		JBOXPODP5V133	*	*	39,800円	60/66	2	16	Intel	PentiumODP 120/133MHz	
8		JBOXPODP5V83 Sタイプ	*	*	29,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
9		JBOXPODP5V83 Kタイプ	*	*	29,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	NEC PC-9821Xe,Xs専用タイプ
10		JBOXPODP5V63	*	*	22,000円	25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
11	メルコ	EUA-QPOM	*	*	29,800円	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
12		EUF-H0M	*	*	29,800円	16	6	16	Intel	IntelDX4 100MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
13		EUB-H0M	*	*	39,800円	20	6	16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
14		EUB-Q0M	*	*	19,800円	20	4	8		486CPU 80MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
15		EUZ-Q0M	*	*	29,800円	25/33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	EMF/EMF-P 4,8,16,32 を2枚実装可能（うち1枚は EXB 8,16 も使用可能）
16		EUD-HP0M	*	*	29,800円	20	6	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
17		EUD-Q0M	*	*	19,800円	20	4	8		486CPU 80MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
18		HAS-33TP	*	*	27,000円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
19		HFA-16HS	*	*	44,800円	16	6	16		486CPU 96MHz	
20		HFA-16QS	*	*	29,800円	16	4	8		486CPU 64MHz	
21		HBX-25TS	*	*	19,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
22		HDA-C20TJ	*	*	18,000円	20/16	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
23		HRL-20TS	*	*	39,800円	20	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
24		HCX-33TP	*	*	29,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
25		HNE-33QP	*	*	14,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
26		HNS-33TJ	*	*	19,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
27		HNS-25TS	*	*	14,800円	25	3	16		486CPU 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
28		HNR-16TS	*	*	14,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
29		HND-33QP	*	*	14,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
30		HAV-33TJ	*	*	19,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
31	アセットコア	Max Drive 586X	*	*	39,800円	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
32		Power MULTI 586Ce2	*	*	45,800円	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
33		Power MULTI Ce4	*	*	69,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
34		Power MULTI 586Cs2	*	*	45,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
35		Power MULTI VM4	*	*	69,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
36		Power MULTI 586CX	*	*	49,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
37		Max Drive 586G	*	*	49,800円	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
38		Max Drive 586S	*	*	49,800円	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
39		Power MULTI PNT-25	*	*	53,000円	20/25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
40		Power MULTI PNT-33	*	*	55,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
41		X Type P			14,800円	20	2	8	TI	TI486SXL2 40MHz	
42		X Type S			19,800円	16/12	2	8	TI	TI486SXLC2 40MHz	
43		Max Drive SUV100	*	*	69,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
44		Max Drive SUV75	*	*	64,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
45		Cb-UP	*	*	59,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
46		FR-UP	*	*	49,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
47		SR-UP	*	*	49,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
48		FS-UP	*	*	49,800円	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
49		VIV-UP	*	*	49,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
50		Ld-UP	*	*	62,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
51		Lt-UP	*	*	55,000円	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
52		Lt2-UP	*	*	55,000円	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
53		Ne3-UP	*	*	55,000円	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
54		586NAS	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
55		586NUV	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
56	アイ・オー・データー機器	PK-686P125	*	*	29,800円	50	2	16	Cyrix	Cyrix 6x86 P120+GP 100MHz	
57		PK-586x3	*	*	26,800円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
58		PK-586x4	*	*	26,800円	25/20	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
59		PK-EP586x3	*	*	22,000円	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
60		PK-EP586x4	*	*	22,000円	25	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
61		PK-Cx100-L	*	*	34,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
62		PK-Cx66-L	*	*	24,800円	33	2	8		486CPU 66MHz	
63		PK-A486Cx80-A		*	19,800円	20/16	4	8	Cyrix	Cx486DX4-V80 80MHz	
64		PK-EP486D-L		*	17,000円	20/25/33	1	1	Cyrix	Cx486DRX 33MHz	
65		PK-Cx486DRX2			19,800円	20/16	2	1	Cyrix	Cx486DRX2 50MHz	
66		PK-Cx486SRX2			29,800円	20/16/12	2	1	Cyrix	Cx486SRX2 50MHz	
67		PK-VG486/87SW3-L		*	42,000円	16	2	1	Cyrix	Cx486SLC 33MHz	数値演算プロセッサCx87SLC-33QP
68		PK-V486/87SW2-L		*	37,000円	10	2	1	TI	TI486SLC 25Mhz	数値演算プロセッサCx87SLC-25QP
69		PK-X486S50-L		*	24,800円	8/10/12	4	16	IBM	486SLC2 50MHz	
70		PK-FM486		*	60,000円	20	2	8		486CPU 40MHz	
71		PK-Ne133A	*	*	14,000円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
72		PK-Nd133A	*	*	14,000円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
73		PK-Ne100-L	*	*	24,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
74		PK-Ne75-L	*	*	29,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
75		PK-Nd75-L	*	*	19,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
76		PK-Nd50-L	*	*	19,800円	25	2	8	Intel	i486DX2 50MHz	
77		PK-NSA100-L		*	24,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
78		PK-NSA66/C-S		*	19,800円	33	2	8	Cyrix	Cx486DX2-V66 66MHz	
79		PK-NSR75		*	19,800円	16	4	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
80		PK-NXC75-L		*	19,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
81		PK-NXC40-S		*	19,800円	20	2	8	Intel	i486DX2 40MHz	
82	コンピュータテクニカ	ODP-DX4-NA-S		*	69,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
83		ODP-DX4(100)-Nd		*	69,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
84		ODP-DX4-Nd-C		*	27,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
85		ODP-DX4(100)-Ne-C		*	37,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
86		ODP-DX4-Ne-C		*	27,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
87		ODP-DX4(100)-NS/A-C		*	37,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
88		ODP-DX4-NS/A-C		*	27,800円	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
89		ODP-DX4-NX/C-C		*	27,800円	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
90		ODP-DX4-NS/R-C		*	27,800円	16	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
91		ODP-DX4(100)-AV-C		*	37,800円	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
92	若松通商	AMUP	*	*	19,800円	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
93		Am5x86-P75取付キット	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
94		DX4/100取付キット	*	*		33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	パソコン本体により商品が異なります
95		Am5x86-P75換装サービス	*	*		33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい

パソコンリサイクルのベストショップ
日本マイコン流通センター
CPUアクセラレータ、メモリーなどなど超特価にて販売中!!
CPU交換、RAM取り付け、設定、その他何でもご相談下さい。
以下の機種をお持ちの方はすぐにTEL
PC-9801 ES/DS/CS/FS/FX/RS/DA/RA/BA2/BS2/BA3/BX3/BX4
PC-9821 初/AS/AP/Cs2/Ce2/CX/Ae/Be/Bs/Xe/Cb2/Ce/Xa
PC-386 M/VR/P/GE/S/V
PC-486 P/GR/SE/F/NAS/NAV/NAU
例えば……………………PC-9821Cb2用 ¥29,800
PC-9821Ce2/Cs2用 ¥33,800
PC-9801BX/BX2用 ¥39,800




《第2表》増設RAMとセカンド・キャッシュ・メモリ製品と価格リスト

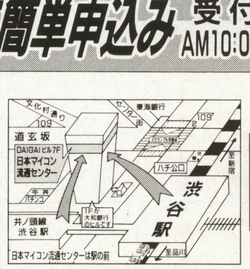
製品番号	メーカー名	型番	価格	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
101	アイ・オー・データ機器	NE-SIMXB-4Mx2	11,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
102		NE-SIMXB-8Mx2	20,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
103		NE-SIMXB-16Mx2	38,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
104		NE-SIMXB-32Mx2	74,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
105		NE-SIMXA-4Mx2	13,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
106		NE-SIMXA-8Mx2	23,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
107		NE-SIMXA-16Mx2	43,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
108		NE-SIMXA-32Mx2	83,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
109		NE-EDO-8Mx2	20,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
110		NE-EDO-16Mx2	38,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
111		NE-EDO-32Mx2	74,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
112		NE-ECC-8Mx2	23,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
113		NE-ECC-16Mx2	43,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
114		NE-ECC-32Mx2	83,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
115		NE-SIM32-H4M	6,500円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
116		NE-SIM32-H8M	11,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
117		NE-SIM32-H16M	20,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
118		NE-SIM32-H32M	38,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
119		NE-SIM36-H4M	8,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
120		NE-SIM36-H8M	13,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
121		NE-SIM36-H16M	23,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
122		NE-SIM36-H32M	43,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
123		PIO-SIM61-2MS	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
124		SIM14-4M	24,000円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
125		Cb234-4M	9,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb2専用 4MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
126		Cb234-8M	14,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb2専用 8MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
127		Cb234-16M	23,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb2専用 16MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
128		Cb34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
129		Cb34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
130		Cb34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
131		Cx34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
132		Cx34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
133		Cx34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
134		Cf34-8M	49,000円	0	2	0	4	32	64	PC-9821Cf専用 8MB NE-SIMXAにて差換増設可能
135		Cf34-16M	96,000円	0	2	0	8	32	64	PC-9821Cf専用 16MB NE-SIMXAにて差換増設可能
136		Cf34-32M	190,000円	0	2	0	16	32	64	PC-9821Cf専用 32MB NE-SIMXAにて差換増設可能
137		AP34-4M	19,800円	0	5	4	4	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 4MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
138		AP34-8M	25,000円	0	5	4	8	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 8MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
139		AP34-16M	35,000円	0	5	4	16	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 16MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
140		AF34-8M	55,000円	8	4	4	0	16	72	PC-9821Af専用 8MB NE-SIM36 4,8,16を2枚組にて増設可能
141		TS34-4M	30,000円	4	3	3	0	16	48	PC-9821Ts専用 4MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
142		TS34-8M	52,000円	8	3	3	0	16	48	PC-9821Ts専用 8MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
143		MC34-4M	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821Ce専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
144		BA34-4M	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
145		BA34-6M	25,000円	4	5	4	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 6MB PIO-SIM61にて増設可能
146		BA34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
147		BA34-10M	35,000円	4	5	2	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 10MB PIO-SIM61にて増設可能
148		BA34-12M	40,000円	4	5	1	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 12MB PIO-SIM61にて増設可能
149		BA34-14M	45,000円	4	5	0	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 14MB
150		ML34-4M	28,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
151		FS34-4M	19,800円	4	5	5	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
152		FS34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
153		PIO-RS134-2MS	21,000円	2	2	2	0	4	8	PC-9801RS専用 2MB PIO-EX134S-4Mにて増設可能
154		PIO-DA134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
155		PIO-DA134-6MS	25,000円	4	2	1	2	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 6MB PIO-EX134Sにて増設可能
156		PIO-DA134-8MS	30,000円	4	2	1	4	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 8MB PIO-EX134Sにて増設可能
157		PIO-DA134-10MS	35,000円	4	2	0	?	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 10MB PIO-EX134S-2Mにて増設可能
158		PIO-DA134-12MS	40,000円	4	2	0	4	0	12	PC-9801DA専用 12MB
159		PIO-RA34-3MS	24,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RA2,RA5専用 3MB
160		PIO-RL34-4MS	30,000円	4	0	0	0	0	4	PC-98RL専用 4MB 2枚装着可能
161		PIO-CS134-4MS	29,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801CS2,CS5専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
162		PIO-DS134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DS専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
163		PIO-ES34-3MS	30,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801ES専用 3MB
164		PIO-98T34-4MS	35,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9801T専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
165		PIO-DX134-4MS	34,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DX専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
166		PIO-RX34-3MS	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
167		98HSE-4MS	34,000円	?	?	?	?	2	?	PC-H98シリーズ専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
168		98HSE-8MS	57,000円	?	?	?	?	2	14	PC-H98シリーズ専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
169		PIO-EX134S-2MT	8,000円							増設メモリ 2MB
170		PIO-EX134S-4MT	12,000円							増設メモリ 4MB
171		NE-XAV512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
172		NE-XA256K	11,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
173		NE-XA512K	35,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
174		NE-AP3-128K	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
175		NE-AP128K	24,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
176		NE-BP128K	22,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
177		Nr64-16M	21,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 16MB

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売 申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他 お問合せ ご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

渋谷駅前パソコンSHOP

製品番号	メーカー名	型番	価格	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
178		Nr64-32M	39,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 32MB
179		Nr64-64M	98,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 64MB
180		Nb64-8M	12,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
181		Nb64-16M	21,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
182		Nb64-32M	39,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
183		Nb64-64M	98,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
184		Ld34-4M	7,500円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 4MB
185		Ld34-8M	12,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
186		Ld34-16M	21,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
187		Ld34-32M	39,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
188		NP34-4M	7,500円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 4MB
189		NP34-8M	12,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
190		NP34-16M	21,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
191		NP34-32M	39,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
192		NE34A-4M	14,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 4MB
193		NE34A-8M	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
194		NE34A-12M	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
195		NE34A-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
196		NE34A-32M	56,000円							PC-9801NS/A専用 32MB
197		NL34-4M	14,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 4MB
198		NL34-8M	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
199		NX34-4M	14,800円							PC-9801NX/C専用 4MB
200		NX34-8M	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
201		NX34-12M	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
202		NA34-4M	14,800円							PC-9801NA,NA/C専用 4MB
203		NA34-8M	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
204		NT34-6M	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
205		EP-SIM-2MY	7,000円							PCZRM4互換メモリ 2MB
206		EP-SIM-4MY	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
207		EP-SIM32-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
208		EP-SIM327-4M	10,000円							増設メモリ 4MB
209		EP-SIM327-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
210		EP-SIM327-16M	27,000円							増設メモリ 16MB
211		EP-SIM327-32M	47,000円							増設メモリ 32MB
212		EP-RB02-4M	19,000円	0	4	3	4	32	128	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
213		EP-RB02-8M	24,000円	0	4	3	8	32	128	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
214		EP-RB02-16M	34,000円	0	4	3	16	32	128	増設メモリ 16MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
215		EP-RB01-4ML	19,000円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
216		EP-RB01-8ML	24,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
217		EP-RB7D-4MY	24,800円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
218		EP-RB7D-8MY	34,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
219		EP-386-2M	45,000円	2	1	1	0	2	4	PC-386M専用 2MB PIO-SIM61 にて増設可能
220		EP-SIMAU-4M	10,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
221		EP-SIMAU-8M	17,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
222		EP-SIMAU-16M	27,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
223		EP-SIMn-2ME	16,000円							PCNTZRM21A互換メモリ 4MB
224		EP-SIMn-4ME	20,000円							PCNTZRM41A互換メモリ 8MB
225		ECC366-8Mx2	23,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
226		ECC366-16Mx2	43,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
227		ECC366-32Mx2	83,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
228		EDO326-4Mx2	11,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
229		EDO326-8Mx2	20,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
230		EDO326-16Mx2	38,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
231		EDO326-32Mx2	74,000円							72ピン 64MB EDOメモリ 2枚組
232		DV-SIM326-4Mx2	11,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
233		DV-SIM326-8Mx2	20,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
234		DV-SIM326-16Mx2	38,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
235		DV-SIM326-32Mx2	74,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
236		SIM326-4M	6,500円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
237		SIM326-8M	11,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
238		SIM326-16M	20,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
239		SIM326-32M	38,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
240		SIM327-4M	6,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
241		SIM327-8M	10,500円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
242		SIM327-16M	19,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
243		SIM327-32M	37,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
244		SIM366-4M	8,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
245		SIM366-8M	13,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
246		SIM366-16M	23,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
247		SIM366-32M	43,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
248		SIM366-8Mx2	23,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
249		SIM366-16Mx2	43,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
250		SIM366-32Mx2	83,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
251		SIM367-4M	7,500円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
252		SIM367-8M	12,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
253		SIM367-16M	22,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
254		SIM367-32M	42,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
255		DV-SC256K	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
256		DV-SCA512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB

《見積依頼・注文書》ハード・ソフト併用 年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

フリ ガナ		電 話 番 号	FAX 番 号
氏 名		( )	( )
住 所	〒		

メーカー	商 品 名 ・ 型 番	数 量	メーカー	商 品 名 ・ 型 番	数 量

お支払い方法	振 込・現 金 書 留・代金着払い・分 割	ご連絡のつく日時	月 日 時頃	上記以外の連絡先	
備 考（ご質問等）					

※ご注文頂いた方には、商品・金額・支払方法などの確認のために折り返し連絡させて頂きます。万一確認の電話のない場合はお手数ですがお問い合わせ下さい。

製品番号	メーカー名	型番	価格	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
257		DV-SIM9-1Mx2	12,500円							30ピン 1MB パリティ有りメモリ 2枚組
258		DV-SIM9-4Mx2	44,500円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
259		PS-SIM-4M	40,000円							79F2536,79F5396互換 4MB
260		PS-SIM-8M	70,000円							79F2500,79F5397互換 8MB
261		FJ-SIM32-2MY	11,000円							FMT-EM2M互換 2MB
262		FJ-SIM32-4MY	19,000円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
263		FJ-SIM32-8MY	38,000円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
264	メルコ	EMH-8MG	12,000円							72ピン 4MB EDOメモリ 2枚組
265		EMH-16MG	21,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
266		EMH-32MG	39,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
267		EMH-64MG	74,800円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
268		EMH-E8MG	14,000円							72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
269		EMH-E16MG	24,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
270		EMH-E32MG	44,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
271		EMH-E64MG	84,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
272		EMW-P8MG	12,000円							72ピン 4MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
273		EMW-P16MG	21,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
274		EMW-P32MG	39,000円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
275		EMW-P64MG	74,800円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
276		EMW-8MG	14,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
277		EMW-16MG	24,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
278		EMW-32MG	44,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
279		EMW-64MG	84,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
280		EMF-P4MG	7,500円							72ピン 4MB パリティジェネレーター搭載メモリ
281		EMF-P8MG	12,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
282		EMF-P16MG	21,000円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
283		EMF-P32MG	39,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
284		EMF-4MG	9,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
285		EMF-8MG	14,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
286		EMF-16MG	24,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
287		EMF-32MG	44,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
288		EXB-8MG	14,800円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
289		EXB-16MG	24,000円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-4,16/EMF-P4,16 にて増設可能
290		EXB-R8MG	14,800円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
291		EXB-R16MG	24,000円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-4,16/EMF-P4,16 にて増設可能
292		EAC-4M	19,800円	4	4	4	0	32	132	PC-9821As2,Ap2専用 4MB EMF 4,8,16,32にて増設可能
293		EC2-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb2専用 0MB EMF-P 4,8,16,32いずれかが必須
294		ESE-OMY	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 0MB EMF 4,8,16,32いずれかが必須
295		ECB-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb専用 0MB EMF 4,8,16,32いずれかが必須
296		ECF-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cf専用 0MB EMF/EMF-P 4,8,16,32を2枚組、またはEMW/EMW-P 8,16,32,64いずれかが必須
297	New	EN8-16MG	22,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 16MB
298	New	EN8-32MG	39,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 32MB
299		ENB-8MG	13,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
300		ENB-16MG	22,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
301		ENB-32MG	39,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
302	新価格	ENB-64MG	99,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
303		ENL-8MG	13,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
304		ENL-16MG	22,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
305		ENL-32MG	39,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
306		ENP-8MG	13,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
307		ENP-16MG	22,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
308		ENP-32MG	39,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
309		ENE-8000T	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
310		ENE-12MT	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
311		ESA-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
312		ENX-8000T	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
313		ENX-12MT	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
314		ENA-8000Y	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
315		ENR-8000T	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
316		ENT-6000Y	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
317		SX7-A256	9,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
318		SX7-512	34,800円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
319		SA3-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
320		SCA-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
321		SCB-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
322		EAB-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB XMC-2000にて増設可能
323		EFA-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
324		ECE-4000Y	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB XMC-2000にて増設可能
325		EDA-4000Y	19,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
326		EFS-4000Y	24,800円	4	5	5	0	2	13	PC-9801FX,FS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、最大増設時にはXMB-1000Tを増設
327		EDS-4000S	24,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801DS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、8MB以上の増設時にはXPM-8Sが必要
328		ERX-3000	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
329		XMC-1000T								増設メモリ 1MB
330		XMC-2000T	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
331		XMD-4000T	24,800円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
332		XPM-8S	8,800円							パリティメモリ
333		ERF-4M	19,800円	4	2	?	?	32	64	PC-486RS,MV,FE,FR,FS,MR,MS,MU,SE,SR専用 4MB EMF-P 4,8,16,32にて増設可能
334		ERE-4M	24,800円	4	2	2	0	4	12	PC-486GR,GRSuper,GR+,GF,P/PC-386,S,G,V,GS,GE,P専用 4MB XRD-4Mにて増設可能
335		XRD-4M	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB

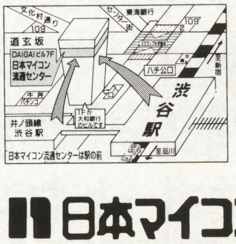
今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOP

製品番号	メーカー名	型番	価格	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
336		XRH-8000	18,000円							PCZRM81互換メモリ 8MB
337		XRF-4M	9,800円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
338		XRF-8M	18,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
339		XRF-16M	34,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
340		VMH-8MG	12,000円							72ピン 4MB EDOメモリ 2枚組
341		VMH-16MG	21,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
342		VMH-32MG	39,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
343		VMH-64MG	74,800円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
344		VMH-E8MG	14,000円							72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
345		VMH-E16MG	24,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
346		VMH-E32MG	44,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
347		VMH-E64MG	84,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
348		VMC-W8MG	12,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
349		VMC-W16MG	21,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
350		VMC-W32MG	39,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
351		VMC-W64MG	74,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
352		VMG-8MG	12,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
353		VMG-16MG	21,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
354		VMG-32MG	39,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
355		VMB-W8MG	14,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
356		VMB-W16MG	24,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
357		VMB-W32MG	44,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
358		VMB-W64MG	84,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
359		VMB-4MG	9,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
360		VMB-8MG	14,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
361		VMB-16MG	24,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
362		VMB-32MG	44,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
363		VMB-P4MG	7,500円							72ピン 4MB パリティジェネレーター搭載メモリ
364		VMB-P8MG	12,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
365		VMB-P16MG	21,000円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
366		VMB-P32MG	39,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
367		VMA-4MGx2	14,000円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
368		SBV-A256	6,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
369		SIA-256	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
370		XMT-2000S	9,800円							FM-TOWNS用 2MBメモリ
371		XMT-4000S	19,800円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
372		XMT-8000S	39,800円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
373	グリーンハウス	GH-361020	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
374		GH-362040	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
375		GH-364MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
376		GH-368MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
377		GH-361020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
378		GH-362040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
379		GH-364MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
380		GH-368MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
381		GH-321020	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
382		GH-322040	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
383		GH-324MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
384		GH-328MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
385		GH-321020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
386		GH-322040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
387		GH-324MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
388		GH-328MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
389		GH-32E1020	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
390		GH-32E2040	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
391		GH-32E4MA	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
392		GH-32E8MA	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
393		GH-32E1020/60	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
394		GH-32E2040/60	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
395		GH-32E4MA/60	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
396		GH-32E8MA/60	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
397		GH-EC04M	Openprice							72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ
398		GH-EC08M	Openprice							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ
399		GH-EC16M	Openprice							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ
400		GH-EC32M	Openprice							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ
401		GH-72016M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
402		GH-72032M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
403		GH-72064M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
404		GH-72128M	Openprice							168ピン64MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
405		GH-72256M	Openprice							168ピン128MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
406		GH-HPV/16M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
407		GH-HPV/32M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
408		GH-HPV/64M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
409	若松通商	セカンドキャッシュ取付けキット128K								パソコン本体により商品が異なります
410		セカンドキャッシュ取付けキット256K								パソコン本体により商品が異なります
411		セカンドキャッシュ取付けキット512K								パソコン本体により商品が異なります

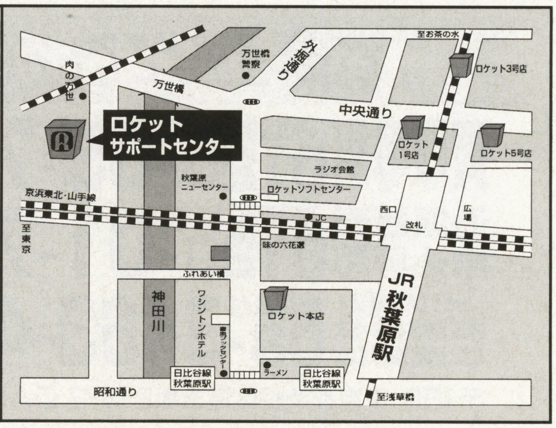
アップグレード、インストール
サービス承ります。

インターネット接続、セットアップ、増設拡張、修理受付

パソコン教室開催中！

ロケットサポートセンター

東京都 千代田区 神田須田町 2-19-6 TEL.03-3257-0007 FAX.03-3257-1007
営業時間AM10:30～PM8:00 水曜日定休



《第3表》パソコン機種別パワーアップ製品一覧　製品番号をもとに第1，第2表を参照してください

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			パワーアップできるパソコンのおもな仕様													
NEC	PC-9801BA/ U2,M2	□	i486DX2/40	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			58,13,14,	144～149(追123) / 322(追330)	
	PC-9801BA/U6	□	i486DX2/40	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			58,13,14,	144～148(追123) / 322(追330)	
	PC-9801BA2/ U2,M2,U7	□	i486DX2/66	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8	0	128	57,15,18,40,	115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	176 / 321
	PC-9801BA3/U2	○	i486DX2/66	3.6	63.6	0	2	1	4	32	8			8,57,18,31,	115～122 / 280～291 / 373～376,381～384	
	PC-9801BA3/U2W	○	i486DX2/66	7.6	63.6	0	2	0	4	32	8			8,57,18,31,	115～122 / 280～291 / 373～376,381～384	
	PC-9801BS2/ U2,M2,U7	□	i486SX/33	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			57,15,18,40,	115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	
	PC-9801BX/ U2,M2	□	i486SX/20	1.6	14.6	1	1	1	0	14	8			58,13,14,21,39,	144～149(追123) / 322(追330)	
	PC-9801BX/U6	□	i486SX/20	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			58,13,14,21,39,	144～148(追123) / 322(追330)	
	PC-9801BX2/ U2,M2*1	□	i486SX/25	1.6	35.6	0	2	1	2	32	8			58,15,21,39,	115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	
	PC-9801BX2/U7	□	i486SX/25	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			58,15,21,39,	115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	
	PC-9801BX3/U2*10	○	i486SX/33	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8			8,57,18,31,	115～122 / 280～291 / 373～376,381～384	
	PC-9801BX3/U2W*10	○	i486SX/33	5.6	63.6	0	2	0	?	32	8			8,57,18,31,	115～122 / 280～291 / 373～376,381～384	
	PC-9801BX4/ U2,U2/C	○	i486DX2/66	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8	0	0	57,18,	115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	
	PC-9801BX4/U2 -P,/C-P	○	PentiumODP/63	1.6	63.6	0	2	1	2	32	32	0	0		115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	
	PC-9801CS 2,5		i386SX/16	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	42,	161(追169～170)	
	PC-9801CS 5/W		i386SX/16	3.6	13.6	4	5	5	0	2	0	0	0	42,	123 / 330	
	PC-9801DA 2,5,7,/U2,/U5,/U7		i386DX/20	1.6	13.6	2	1	1	0	12	0	0	0	63,16,17,41,	154～158(追169～170) / 325(追330)	
	PC-9801DS 2,5,/U2,/U5		i386SX/16	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	66,42,	162(追169～170) / 327(追330)	
	PC-9801DX 2,5,/U2,/U5		i80286/12	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	69,	165(追169～170)	
	PC-9801ES 2,5		i386SX/16	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	66,	163	
	PC-9801EX 2,4		i80286/12	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	69,	166 / 328	
	PC-9801FA 2,5,7,/U2,/U5,/U7		i486SX/16	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			12,19,20,	144～149(追123) / 323(追330)	
	PC-9801FS 2,5,7,U2,U5,U7		i386SX/20	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	66,42,	151～152(追123) / 326(追330)	
	PC-9801FX 2,5,/U2,/U5		i386SX/12	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	66,42,	151～152(追123) / 326(追330)	
	PC-9801NA ,40,120		i486SX/20	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8			82,	202～203 / 314	
	PC-9801NA/C ,40,120		i486SX/20	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8			82,	202～203 / 314	
	PC-9801NL/A 120		i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				184～187 / 303～305	
	PC-9801NL/A 260A		i486SX/33	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8				184～187 / 303～305	
	PC-9801NL/R		i486SX/16	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				197～198 / 315	
	PC-9801NS/A		i486SX/33	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			77,78,26,27,87,88	192～196 / 309～311	
	PC-9801NS/A 120,340		i486SX/33	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			77,78,26,27,87,88	192～196 / 309～311	
	PC-9801NS/R ,40,120		i486SX/16	1.6	9.6	2	1	1	0	8	8			79,28,90,	197～198 / 315	
	PC-9801NS/T ,40,80		i386SL(98)/20	1.6	7.6	2	1	1	0	6					204 / 316	
	PC-9801NX/C		i486SX/20	1.6	13.6	2	1	1	0	12	8			80,28,89,	199～201 / 312～313	
	PC-9801NX/C 120		i486SX/20	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			80,28,89,	199～201 / 312～313	
	PC-9801RA 2,5		i386DX/16	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	63,22,	159	
	PC-9801RA 21,51		i386DX/20	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	63,16,17,22,41,	154～157(追169～170) / 325(追330)	
	PC-9801RS 21,51		i386SX/16	0.6	8.6	1	1	1	0	8	0	0	0	66,42,	153(追170)	
	PC-9801RX 2,4,21,51		i80286/12	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	69,	166 / 328	
	PC-9801US ,40,80		i386SX/16	1.6	3.6	2	1	1	0	2	0	0	0		123	
	PC-9801UX 21,41		i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	69,		
	PC-9801VX 0,2,4,4WN		i80286/8	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	69,		
	PC-9801VX 01,21,41,41WN		i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	69,		
	PC-9821 model S1		i386SX/20	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	66,42,	150(追123)	
	PC-9821 model S2		i386SX/20	3.6	13.6	4	1	1	0	10	0	0	0	66,42,	150(追123)	
	PC-9821Ae/ U2,M2	□	i486SX/25	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			58,11,31,	144～149(追123) / 322(追330)	
	PC-9821Ae/ U7,M7	□	i486SX/25	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			58,11,31,	144～148(追123) / 322(追330)	
	PC-9821Ae/ U7W,M7W	□	i486SX/25	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			58,11,31,	123 / 330	
	PC-9821Af/ U9W,M9W	□	Pentium/60	7.6	79.6	8	1	1	0	72	16				140(追119～121(2組)) / 272～274,276～278(必PC-9821AF-B01) 280～282,284～286(2組)(必PC-9821AF-B01)	
	PC-9821An/ U2,M2	○	Pentium/90	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	256	256		105～108 / 272～279 / 280～287(2組) / 373～376(2組)	
	PC-9821An/ U8W,C9T	○	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	256	256		105～108 / 272～279 / 280～287(2組) / 373～376(2組)	
	PC-9821Ap/ U2,M2,U7,M7,U9	□	i486DX2/66	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			57,11,18,40,	144～148(追123) / 322(追330)	
	PC-9821Ap/ U7W,M7W,U9W	□	i486DX2/66	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			57,11,18,40,	123 / 330	
	PC-9821Ap2/ U2,M2*9	□	i486DX2/66	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	128	256	8,31,	137～139(追119～121) / 292(追284～287)	175 / 320
	PC-9821Ap2/ U8W,C8P,C9W*9	□	i486DX2/66	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	128	256	8,31,	137～139(追119～121) / 292(追284～287)	175 / 320
	PC-9821Ap2/C9T*9	□	i486DX2/66	7.6	71.6	8	4	4	0	16	8	128	256	8,31,	119～121 / 284～287 / 373～376	175 / 320
	PC-9821Ap3/ C8W,C9W	○	IntelDX4/100	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	128	256		119～122 / 284～287 / 373～376	174 / 319
	PC-9821Ap3/ U2,M2	○	IntelDX4/100	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	128	256		119～122 / 284～287 / 373～376	174 / 319
	PC-9821As/ U2,M2,U7,M7,U8	□	i486DX/33	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			57,11,18,40,	144～148(追123) / 322(追330)	
	PC-9821As/ U7W,M7W,U8W	□	i486DX/33	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			57,11,18,40,	123 / 330	
	PC-9821As2/ U2,M2*8	□	i486SX/33	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	0	256	8,18,31,	137～139(追119～121) / 292(追284～287)	175 / 320
	PC-9821As2/ U7W,U7P,U8W,U8P*8	□	i486SX/33	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	0	256	8,18,31,	137～139(追119～121) / 292(追284～287)	175 / 320
	PC-9821As3/ U2,M2	○	i486DX2/66	3.6	127.6	0	4	3	4	32	8	0	256	8,57,31,	119～122 / 284～287 / 373～376	174 / 319
	PC-9821As3/C8W	○	i486DX2/66	7.6	127.6	0	4	3	8	32	8	0	256	8,57,31,	119～122 / 284～287 / 373～376	174 / 319
	PC-9821Be/U7W	□	i486SX/25	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			10,58,31,	115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	
	PC-9821Bf/U8W	□	Pentium/60	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16				115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	
	PC-9821Bp/ U7W,U8W	□	i486DX2/66	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8	0	128	8,57,18,31,	115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	176 / 321
	PC-9821Bs/U7W	□	i486SX/33	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8			8,57,18,31,	115～122 / 280～289 / 373～376,381～384	
	PC-9821Cb model 2,2D,2F	○	i486SX/33	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			45,	128～130(追119～122) / 295(必284～287)	
	PC-9821Cb10/T model A,B	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16				101～108 / 272～279 / 280～287(2組) / 373～376(2組)	
	PC-9821Cb2/ B,T,M,A	○	i486DX2/66	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			31,	125～127(追115～122) / 293(必280～283)	
	PC-9821Cb3/T model A,B	☆	Pentium/75	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16			5,	101～108 / 272～279 / 280～287(2組) / 373～376(2組)	
	PC-9821Ce modelS1	□	i486SX/25	1.6	11.6	2	1	1	0	10	8			31,	143(追123) / 324(追330)	
	PC-9821Ce modelS2	□	i486SX/25	5.6	14.6	6	1	1	0	10	8			31,	143(追123) / 324(追330)	
	PC-9821Ce2 model S1	□	i486SX/25	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			32,33,	131～133(追119～122) / 294(必284～287)	
	PC-9821Ce2 model S2,S2D,T2,T2D	□	i486SX/25	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			32,33,	131～133(追119～122) / 294(必284～287)	
	PC-9821Cf modelS3	○	Pentium/60	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16				134～136(差106～108) / 296(必272～279 / 280～287(2組))	
	PC-9821Cr13/T model A,B	☆	Pentium/133	15.6	79.6	16	2	2	0	32	16	0	0		101～108 / 272～279 / 280～287(2組) / 373～376(2組)	
	PC-9821Cs2 modelS2,S3	□	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			34,35,	131～133(追119～122) / 294(必284～287)	
	PC-9821Ct16/F model A,B	☆	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		101～108 / 272～279 / 280～287(2組)	
	PC-9821Ct20/A model A,B	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109～114 / 264～279 / 280～287(2組)	
	PC-9821Cu10/D model A,B	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		101～108 / 272～279 / 280～287(2組)	
	PC-9821Cu13/E model A,B	☆	Pentium/133	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	0	0		109～114 / 264～279 / 280～287(2組)	
	PC-9821Cu16/H model A,B	☆	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109～114 / 264～279 / 280～287(2組)	
	PC-9821Cx modelS2,S3	○	i486SX/33	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			61,62,24,36,	131～133(追119～122) / 294(必284～287)	
	PC-9821Cx13/ S5T,S7M model A,B	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		101～108 / 272～279 / 280～287(2組) / 373～376(2組)	172,173 / 317
	PC-9821Cx2/ S15B,S17B,S15T,S17T	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512		101～108 / 272～279 / 280～287(2組) / 373～376(2組)	172,173 / 317,318
	PC-9821Cx3/ S5T,S7 model A,B	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		101～108 / 272～279 / 280～287(2組) / 373～376(2組)	172,173 / 317,318
	PC-9821Es/ 340U,340N,340NL,540N	○	i486DX2/50	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8	0	0		188～191 / 306～308	
	PC-9821La10/5 model A,B	○	Pentium/100	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		180～183 / 299～302	
	PC-9821La10/8 model A,B	☆	Pentium/100	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		181～183(差) / 299～301(差)	
	PC-9821La10/S8 model C,D	☆	Pentium/100	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		181～183(差) / 299～301(差)	
	PC-9821La7/D5 model A,B	○	Pentium/75	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		180～183 / 299～302	
	PC-9821Ld/ 350A,350A2	○	i486SX/33	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8			50,	185～187(差) / 303～305(差)	
	PC-9821Ld/260	○	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			50,	184～187 / 303～305	
	PC-9821Lt/ 350A,540A	○	i486DX/50	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8			51,	185～187(差) / 303～305(差)	
	PC-9821Lt/260	○	i486DX/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			51,	184～187 / 303～305	
	PC-9821Lt2/ 3A,3D,7A	○	i486DX/50	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8			52,	185～187(差) / 303～305(差)	
	PC-9821Na12/ H10,H8	☆	Pentium/120	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		180～183 / 299～302	
	PC-9821Na13/ H10,C10	☆	Pentium/133	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		180～183 / 299～302	
	PC-9821Na13/H10	☆	Pentium/133	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		180～183 / 299～302	
	PC-9821Na15/X14	☆	Pentium/150	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	512	512		180～183 / 299～302	
	PC-9821Na7/ H3,H7,HC7	○	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				184～187 / 303～305	
	PC-9821Na9/H8	☆	Pentium/90	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		180～183 / 299～302	
	PC-9821Nb10/ S10F,S8	☆	Pentium/100	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	0	0		180～183 / 299～302	
	PC-9821Nb10/5	○	Pentium/100	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		180～183 / 299～302	
	PC-9821Nb7/ D5,C8	○	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				180～182 / 299～301	
	PC-9821Nd	○	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			72,75,76,29,83,84	188～191 / 306～308	
	PC-9821Nd/ 340W,810W	○	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			72,75,76,29,83,84	188～191 / 306～308	
	PC-9821Nd2	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				184～187 / 303～305	
	PC-9821Nd2/ 3,5	○	i486DX2/50	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8				184～187 / 303～305	
	PC-9821Ne	□	i486SX/33	2.6	14.6	3	1	1	0	12	8			71,73,74,25,85,86	192～194 / 309～310	
	PC-9821Ne 120/W	□	i486SX/33	5.6	14.6	6	1	1	0	12	8			71,73,74,25,85,86	192～194 / 309～310	
	PC-9821Ne2	○	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			72,75,76,29,83,84	188～191 / 306～308	
	PC-9821Ne2/340W	○	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			72,75,76,29,83,84	188～191 / 306～308	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	PC-9821Ne3	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			53,	184～187 303～305	
	PC-9821Ne3/ 3,5	○	i486DX2/50	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8			53,	184～187 303～305	
	PC-9821Nf/ 340W,810W	○	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				188～191 306～308	
	PC-9821Nm	○	i486DX2/50	0.6	32.6	1	1	1	0	32	8				188～191 306～308	
	PC-9821Nm/340	○	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				188～191 306～308	
	PC-9821Np/ 340W,540W,810W	○	IntelDX4/75	5.6	37.6	6	1	1	0	32	16				188～191 306～308	
	PC-9821Nr12/D10	☆	Pentium/120	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		177～179 297～298	
	PC-9821Nr13/D10 model A,B	☆	Pentium/133	31.6	127.6	0	2	1	32	64	16	256	256		177～179 297～298	
	PC-9821Nr15/ S14F,S10	☆	Pentium/150	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		177～179 297～298	
	PC-9821Ns/ 340W,540W,810W	○	i486DX2/50	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8				188～191 306～308	
	PC-9821Nx/ 3,C7	○	IntelDX4/100	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				184～187 303～305	
	PC-9821Ra18/N20					0	4	2		32					112～114, 105～108	
	PC-9821Ra20/N12	☆	PentiumPRO/200	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	C256	256		112～114, 105～108 268～271, 276～279 284～287(2組)	
	PC-9821Ra20/N30					0	4	2		32					112～114, 105～108	
	PC-9821Rs20/B20					0	8			32					112～114, 105～108	
	PC-9821Rv20/N20					0	4	2		32					112～114, 105～108	
	PC-9821St20/L16	☆	PentiumPRO/200	31.6	255.6	0	8	4	8	32	16	C256	256		105～108(2組) 373～376(4組)	
	PC-9821Ts	□	i486SX/33	3.6	69.6	4	1	1	0	66	8	0	0		141～142(追119～121) 280～287(必PC-9821TS-B01)	
	PC-9821Ts 120/W	□	i486SX/33	5.6	71.6	6	1	1	0	66	8	0	0		141～142(追119～121) 280～287(必PC-9821TS-B01)	
	PC-9821V10/ S5K,S7K model A,B	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1,	101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	317
	PC-9821V10/ S5K,S7K model C,D	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256	1,	101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	317
	PC-9821V10/C4R model A,B	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	
	PC-9821V10/C4R model E,F	☆	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	
	PC-9821V12/ S5R,S7R model A,B	☆	Pentium/120	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	317
	PC-9821V13/ S5R,S7R model A,B,C,D	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	317
	PC-9821V13/M7 model C2,D2	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821V13/S5 model C2,D2,E2,F2	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		101～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821V13/S5 model C3,D3,G3	☆	Pentium/133	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821V16/M7 model C2,D2	☆	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		101～114 264～279 280～287(2組)	173(差換)
	PC-9821V16/M7 model C3,D3	☆	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		109～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821V16/S5 model C2,D2	☆	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821V20/M7 model C2,D2,E2,F2	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		101～114 264～279 280～287(2組)	173(差換)
	PC-9821V20/M7 model C3,D3,E3,F3	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		109～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821V20/S5 model C3,D3	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821V20/S7 model C3,D3	☆	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		109～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821V7/ S5K,S7K model A,B	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 56,	101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	317
	PC-9821V7/C4K model A,B	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	5, 56,	101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	
	PC-9821Xa/ U8W,C9W,C10W,U1	○	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				105～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	
	PC-9821Xa10/ C4,C12	◎	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512	2,	105～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	173(差換) 318(差換)
	PC-9821Xa10/ K8,K12	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512	2,	101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	172, 173 317, 318
	PC-9821Xa12/ C8,C12,K8,K12	☆	Pentium/120	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	173(差換) 318(差換)
	PC-9821Xa13/ K12,K16	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	173(差換) 318(差換)
	PC-9821Xa13/W12	☆	Pentium/133	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		112～114 268～271, 276～279 284～287(2組)	171(差換)
	PC-9821Xa16/ R12,R16	☆	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	173(差換) 318(差換)
	PC-9821Xa16/W16	☆	Pentium/166	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		112～114 268～271, 276～279 284～287(2組)	171(差換)
	PC-9821Xa16/W30	☆	Pentium/166	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		112～114 268～271, 276～279 284～287(2組)	171(差換)
	PC-9821Xa7/ C4,C8	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	6, 56,	105～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	173(差換) 318(差換)
	PC-9821Xa7e/ S17,S15	○	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 56,	101～108 272～279 280～287(2組)	172 317
	PC-9821Xa9/ C4,C8	○	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	4,	105～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	173(差換) 318(差換)
	PC-9821Xb10/J8	○	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1,	101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	172 317
	PC-9821Xc13/M7	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821Xc13/S5	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		101～114 264～279 280～287(2組)	
	PC-9821Xe/U7W*24	○	i486SX/33	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 57, 18, 31,	115～122 280～289	
	PC-9821Xe10/ C4,S15	○	IntelDX4/100	7.6	63.6	0	2	1	8	32	16			18,	115～122 280～289 373～376, 381～384	
	PC-9821Xe10/4	○	IntelDX4/100	5.6	63.6	0	2	1	?	32	16			18,	115～122 280～289 373～376, 381～384	
	PC-9821Xe10/4-P	○	PentiumODP/83	5.6	63.6	0	2	1	?	32	32				115～122 280～289 373～376, 381～384	
	PC-9821Xe10/C4-P	○	PentiumODP/83	7.6	63.6	0	2	1	8	32	32				115～122 280～289 373～376, 381～384	
	PC-9821Xf/ U8W,C9W,U1	○	Pentium/60	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				105～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	
	PC-9821Xn/ U8W,U9W	○	Pentium/90	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16			3,	115～122 280～289 373～376, 381～384	
	PC-9821Xp/ U8W,C9W	○	IntelDX4/100	5.6	95.6	0	3	1	?	32	16				115～122 280～289 373～376, 381～384	
	PC-9821Xs/ U7W,U7WL,C8W*25*24	○	i486DX2/66	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 31,	115～122 280～289 373～376, 381～384	
	PC-9821Xt/C10W	◎	Pentium/90	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16				105～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	
	PC-9821Xt13/ C12,K12	◎	Pentium/133	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16	256	512		105～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	173(差換) 318(差換)
	PC-9821Xt16/R16	☆	Pentium/166	31.6	255.6	0	8	6	16	32	16	256	512		105～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	173(差換) 318(差換)
	PC-9821Xv13/R16	☆	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108 272～279 280～287(2組) 373～376(2組)	173(差換) 318(差換)
	PC-9821Xv13/W16	☆	Pentium/133	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		112～114 268～271, 276～279 284～287(2組)	171(差換)
	PC-9821Xv20/W30	☆	Pentium/200	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		112～114 268～271, 276～279 284～287(2組)	171(差換)
	PC-98GS model 1,2		i386SX/20	2.6	8.6	3	3	0	0	2	0	0	0	23, 42,	123	
	PC-98RL model 2,5,21,51		i386SX/20	1.5	9.5	2	2	2	0	4	0	0	0		160	
	PC-H98 model 105,/U105 100,300	□	i486DX2/66	7.5	?31.5	8			0	4	8			40,	124 331	
	PC-H98 model 80,U80 002,040,100		i486SX/16	1.5	15.5	2			0	2	8				123	
	PC-H98 model 90,U90 002,040,100	□	i486SX/25	3.5	?15.5	4			0	2	8			39,	123	
エプソン	PC-286V STD,H20		i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	68,		
	PC-286VG STD,H40		i80286/16	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	67,		
	PC-386 STD,H20,H40		i386DX/20	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	65,	217～218(追205～206(2組)) 334(追335)	
	PC-386G STD,H100,F1		i386DX/33	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	64,	217～218(追205～206(2組)) 334(追335)	
	PC-386GE 2,3,5,2E,5E		i386SX/16	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	42,	217～218(追205～206(2組))x1 205～206x1 334(追335)x1 335x1	
	PC-386GS 2,3,5,2E,5E		i386DX/20	1.6	14.6	2	3	3	0	16	0	0	0	64, 65, 42,	217～218(追205～206(2組))x1 205～206(2組)x2 334(追335)x1 335x2	
	PC-386M STD,H40		i386SX/16	0.6	4.6	1	1	1	0	4	0	0	0	42,	219(追123)	
	PC-386P		i386SX/16	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	42,	215～216(追205～206(2組))x1 205～206x1 334(追335)x1 335x1	
	PC-386S STD,H40,F1,UST		i386DX/25	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	64, 41,	217～218(追205～206(2組)) 334(追335)	
	PC-386V STD,H20,H40		i386DX/20	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	64, 65, 41,	217～218(追205～206(2組)) 334(追335)	
	PC-386VR STD,H40		i386SX/16	1.6	1.6	2	0	0	0	0	0	0	0	42,		
	PC-486FE 2		i486SX/25	1.6	21.6	2	2	2	0	16	8			38,	215～216(追205～206(2組))x1 205～206x1 333(追280～282)x1 335x1	
	PC-486FE 1GW		i486SX/25	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			38,	215～216(追205～206(2組)) 333(追280～282)	
	PC-486FR 2		i486SX/33	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			59, 18, 46,	215～216(追205～206(2組))x1 206x1 333(追280～282)x1 335x1	
	PC-486FR 1GW		i486SX/33	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			59, 18, 46,	215～216(追205～206(2組)) 333(追280～282)	
	PC-486FS 2		i486DX2/66	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			59, 48,	215～216(追205～206(2組))x1 206x1 333(追280～282)x1 335x1	
	PC-486FS 1HW		i486DX2/66	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			59, 48,	215～216(追205～206(2組)) 333(追280～282)	
	PC-486GF 2,3,5,2E,5E		i486SX/16	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			19, 20,	217～218(追205～206(2組))x2 205～206x2 334(追335)x2 335x2	
	PC-486GR 2,3,5,2E,5E		i486SX/25	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			60, 37,	217～218(追205～206(2組))x2 205～206x2 334(追335)x2 335x2	
	PC-486GR Super 2,3,5,2E,5E		i486DX2/50	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			60, 37,	217～218(追205～206(2組))x2 205～206x1 334(追335)x2 335x1	
	PC-486GR+ 2,3,5,2E,5E		i486SX/25	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			60, 37,	217～218(追205～206(2組))x2 205～206x1 334(追335)x2 335x1	
	PC-486HG 2,3,5		i486DX2/50	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			10, 60, 31,	205～206, 207x2 336x2	
	PC-486HG 2GW		i486DX2/50	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			10, 60, 31,	207(差)x2 336(差)x2	
	PC-486HX 2,3,5		i486DX2/66	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			8, 31,	205～206, 207x2 336x2	
	PC-486HX 2GW,3JW		i486DX2/66	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			8, 31,	207(差)x2 336(差)x2	
	PC-486ME 1LM,1LVM		Cx486DX2/66	7.6	127.6	0	4	2	4	32					208～211(2組) 280～283(2組)	
	PC-486MR 2		i486SX/33	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 31,	212～214(追207～211), 215～216(追205～206(2組))x1 205～209x2 333(追280～283)x1 280～281x2	
	PC-486MR 2GW		i486SX/33	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 31,	212～214(追207, 208～211), 215～216(追205～206(2組))x1 205～209x2 333(追280～283)x1 280～281x2	
	PC-486MS 2		i486DX2/66	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 31,	212～214(追207～211), 215～216(追205～206(2組))x1 205～209x2 333(追280～283)x1 280～281x2	
	PC-486MS 2IW		i486DX2/66	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 31,	212～214(追207～211), 215～216(追205～206(2組))x1 205～209x2 333(追280～283)x1 280～281x2	
	PC-486MU 2GW,2GWM,2IWM2		i486SX/33	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 31,	212～214(追207, 208～211), 215～216(追205～206(2組))x1 205～209x2 333(追280～283)x1 280～281x2	
	PC-486MV 2J,2JM,2JVM		i486DX2/66	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 31,	212～214(追207, 208～211), 215～216(追205～206(2組))x1 205～209x2 333(追280～283)x1 280～281x2	
	PC-486NOTE AS 2,1D,C2,X2		i486SX/25	1.6	33.6	2	2	2	0	16	8			44, 54,	223～224	
	PC-486NOTE AS D2		i486DX2/50	5.6	33.6	2	2	1	4	16	8			44, 54,	223～224	
	PC-486NOTE AU 2,C2,X2,2HT		i486SX/33	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			30, 43, 55,	220～224 337～339	
	PC-486NOTE AU 2HW,C2HW,X2HW		i486SX/33	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			30, 43, 55,	220～224 337～339	
	PC-486NOTE AV 2,C2,X2		i486DX2/50	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			30, 43, 55,	220～224 337～339	
	PC-486NOTE AV X1JW		i486DX2/50	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			30, 43, 55,	220～224 337～339	
	PC-486P 2,2E		i486SX/25	1.6	14.6	2	3	3	0	16	8			39,	215～216(追205～206(2組))x1 205～206x2 334(追335)x1 335x2	
	PC-486P WIN		i486SX/25	3.6	14.6	4	3	3	0	16	8			39,	215～216(追205～206(2組))x1 205～206x2 334(追335)x1 335x2	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			搭載CPU (単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ			
	PC-486RS 2		i486DX2/66	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8,31,	212～214(追207,208～211) / 215～216(追205～206(2組))x1 / 205～209x2 / 333(追	
	PC-486SE 2		i486SX/25	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			38,	215～216(追205～206(2組)) / 333(追280～282)	
	PC-486SR 2		i486SX/33	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			59,47,	215～216(追205～206(2組)) / 333(追280～282)	
	PC-586MV		Pentium/60	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	208～211(2組) / 280～283(2組)	
	PC-586RA 2,1LW		Pentium/90	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			3,	208～211(2組) / 280～283(2組)	
	PC-586RJ		Pentium/120	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16				208～211(2組) / 280～283(2組)	
	PC-586RT 1LW		Pentium/75	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			5,	208～211(2組) / 280～283(2組)	
	PC-586RV 2		Pentium/60	3.6	191.6	0	6	4	2	32	16			7,	208～211(2組) / 280～283(2組)	
	PC-586RV 1JW		Pentium/60	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	208～211(2組) / 280～283(2組)	
	PC-586RX 1LW		Pentium/100	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16	256		1,	208～211(2組) / 280～283(2組)	
	PCV-560S 2L,2LCD		Pentium/60	8	128					32	16	256	512	7,	236～247,251～254(2組)	
	PCV-560F 3A,3L,3LCD		Pentium/90	16	128					32	16	256	512	3,	236～247,251～254(2組)	
	PCV-590S 3L,3LCD		Pentium/90	16	128					32	16	256	512	3,	236～247,251～254(2組)	
東芝	BREZZA 5100 CX/A,CX/B,CX/C		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16			1,	236～247,251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	BREZZA 5100CI		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	236～247,251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	BREZZA 5120CI		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		236～247,251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	BREZZA 5133DA		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	BREZZA 5166MA		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	BREZZA 5133MB	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～231 / 340～347	
	BREZZA 5166MB	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～231 / 340～347	
	BREZZA 5200MB	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		228～231 / 340～347	
	J-3100 PV425 201J,341J		i486SX/25	4	36	4	4	4	0	8	8				244～245,251～252 / 355～356,359～360,363～364 / 373～374(2組)	
	J-3100 PV433 201J,341J		i486SX/33	4	36	4	4	4	0	8	8				244～245,251～252 / 355～356,359～360,363～364 / 373～374(2組)	
	J-3100 PV466 201J,341J		i486DX2/66	4	36	4	4	4	0	8	8				244～245,251～252 / 355～356,359～360,363～364 / 373～374(2組)	
	J-3100 PV499									16					355～357,359～361,363～365	
	J-3100 PV590		Pentium/90	8	136	8	4	4	0	32	16				244～246,251～253(2組) / 355～357 / 359～361,363～365(2組) / 373～375(2組)	
	J-3100PV2 433 251V3,251M3＊3＊16＊11		i486SX/33	8	56	8	3	3	0	16	8			8,	244～246,251～253 / 355～357,359～361,363～365 / 373～375	
	J-3100PV2 466 341V3＊3＊16＊11		i486DX2/66	8	56	8	3	3	0	16	8	256		8,	244～246,251～253 / 355～357,359～361,363～365 / 373～375	
	J-3100PV2 499 341V3		IntelDX4/100	8	56	8	3	3	0	16	16				244～246,251～253 / 355～357,359～361,363～365 / 373～375	
	J-3100 ZS		i386SX/								0	0	0	42,		
	SV 466									16					244,246,251,253 / 355,357,359,361,363,365	
	SV 560									32					244～247,251～254(2組) / 373～376(2組)	
	SV 566									32					244～247,251～254(2組) / 373～376(2組)	
	PV3000/575 001S/D,051S/W,051CD/S		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16			5,	228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	PV3000/575 081S/W		Pentium/75	16	128	0	4	2	8	32	16			5,	228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	PV3000/5100 001S/D,081S/W,081CDS/W		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256		1,	228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	PV3000/5120 001S/D,101S/W,101CDS/W		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16				228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	PV3000/5150		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	PV3000/5133 241CDS/W 95,31		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	PV3000/5166 241CDS/W 95,31		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	PV5000/5133		Pentium/133*	16	128	0	4	2	8	32					228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	PV5000/5166		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16				228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	PV5000/5150		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16				228～235 / 236～247,251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
SONY	QuarterL PCX-320 DS1,DS3,DS7,ES3,ES7		i386SX/20	2	8						0	0	0	42,		
富士通	FM TOWNS HR		i486SX/20	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0	70,	261～263 / 370～372	
	FMV TOWNS Fresh GT		Pentium/90	8							16				348～358 / 359～366(2組)	
	FMV TOWNS Fresh GS		Pentium/90	8							16				348～358 / 359～366(2組)	
	FMV TOWNS model H		Pentium/120	16							16				355～358 / 359～366(2組)	
	FMV TOWNS Fresh GE		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	FMV TOWNS Fresh GM		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	FMV TOWNS model H2		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	FMV-425D FD,170,340＊12＊19＊11		i486SX/25	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,10,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-433D FD,170,340＊12＊20＊11		i486DX/33	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-466D FD,170,340＊12＊20＊11		i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-425sD2 FD,170＊2＊21＊11＊31		i486SX/25	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,10,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355,357 / 373～375	
	FMV-433sD2 FD,170,340＊2＊11＊31		i486SX/33	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355,357 / 373～375	
	FMV-433sD2 340C＊2＊11＊31		i486SX/33	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355,357 / 373～375	
	FMV-466D2 FD,170,340＊2＊11		i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-466D2 340C＊2＊11		i486DX2/66	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-499D2 FD,528		IntelDX4/100	4	36	4	2	2	0	16	16	128	128		244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-499D2 528C		IntelDX4/100	8	36	4	2	1	4	16	16	128	128		244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-590D2 FD,528,528C		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組)	
	FMV-566DE FD,528,528C		Pentium/66	8	192	0	6	4	4	32	16				244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組)	
	FMV-590DE FD,528,528C,730,730C		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-590T FD,528,528C,730,730C		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-590Tsp		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-450sD3 FD,270,420,420C＊27＊23＊11＊29		i486SX2/50	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,10,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-466D3 FD,270,420,420C＊11＊29		i486DX2/66	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-499D3 FD,528,528C		IntelDX4/100	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		244～246,251～253 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	FMV-560D3 FD,528,528C		Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	7,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-590D3 FD,730,730C		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-560DE FD,528,528C		Pentium/60	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	7,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-466D4 FD		i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	128	128		244～247,251～254 / 359～366,355～358 / 373～376	
	FMV-466D4 420,850		i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	128		244～247,251～254 / 359～366,355～358 / 373～376	
	FMV-4100D4 FD,850		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		244～247,251～254 / 359～366,355～358 / 373～376	
	FMV-575D4 FD,850		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-5100D4 FD,850,850C		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-575DE2 FD,850,850C		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	5,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-590DE2 FD,850,850C		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	3,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-590T2 FD,850,850C		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-5120T2 FD,850,850C		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-590T2sp ,M	○	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-575D5 FD,635,635A,1G,1GA		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-5100D5 FD,1G,1GA		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-5133D5 FD,1G,1GA		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-5100DE3 FD,1G,1GA		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	1,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-5133DE3 FD,1G,1GA		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-5133T3 FD,1.6GC,1.6GCA		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-6200T3＊30		PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256			246(2組) / 247(4組) / 355～358 / 359～362(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-6150T3＊30		PentiumPRO/150	16	128	0	4	2	8	32	16				246(2組) / 247(4組) / 355～358 / 359～362(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-5166T3 FD,1.6GC,1.6GCA		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16				244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-5120DE3 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16				244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組)	
	FMV-5166D5 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16				244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組)	
	FMV-5200T4 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/200	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		225～227 / 244～247(2組) / 344～347	
	FMV-5150T4 FD,2.5GC,2.5GCA		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		225～227 / 244～247(2組) / 344～347	
	FMV-5166D6 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		225～227 / 244～247(2組) / 344～347	
	FMV-5133D6 FD,1.2GA,1.2GC		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		225～227 / 244～247(2組) / 344～347	
	FMV-5100D6 FD,850,850A		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		225～227 / 244～247(2組) / 344～347	
	FMV-5100D6 1.2G,1.2GA		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		244～247(2組) / 344～347	
	FMV-5166DE4 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		225～227 / 244～247(2組) / 344～347	
	FMV-5133DE4 FD,1.7GA,1.7GC		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		225～227 / 244～247(2組)	
	FMV-5120D5 FD,1.2G,1.2GA		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16				244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	FMV-6200T4 2.5GC＊30		PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		246(2組) / 247(4組) / 344～347	
	FMV-5200D5			32	192	0	6	4	16	32					225～227	
	FMV-5166T5			32	192	0	6	4	16	32					225～227	
	FMV-6200D7			32	128	0	4	2	16	32					225～227	
	FMV-5166D7			16	128	0	4	2	8	32					225～227	
	FMV-5133D7			16	128	0	4	2	8	32					225～227	
	FMV-5166DE5			16	192	0	6	4	8	32					225～227	
	DESKPOWER FMV-450sD2＊2＊21＊11＊31		i486SX2/50	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8,10,	244～246,251～253 / 359～361,363～365,355,357 / 373～375	
	DESKPOWER C FMV-466C		i486DX2/66	8	32	0	2	1	8	16	8	0	0		244～247,251～254 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	DESKPOWER S FMV-466D3		i486DX2/66	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8,	244～247,251～254 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	DESKPOWER H FMV-499D3		IntelDX4/100	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		244～247,251～254 / 359～361,363～365,355～357 / 373～375	
	DESKPOWER C FMV-4100C2		Am486DX4/100	8	64	0	2	1	8	32	8	0	0		244～247,251～254 / 359～366,355～358 / 373～375	
	DESKPOWER S FMV-4100D4		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		244～247,251～254 / 359～366,355～358 / 373～375	
	DESKPOWER SX FMV-575D4		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	DESKPOWER H FMV-575D4		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	244～247,251～254(2組) / 355～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	DESKPOWER C FMV-590C3		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		236～247,251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンのまな仕様 搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊組)とあるのは同型番製品を＊組で使用します)((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します)((必＊)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	DESKPOWER CV FMV-590C3		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	DESKPOWER S FMV-5100D5		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	DESKPOWER SX(3.1) FMV-5120D5		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5		Pentium/133	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	DESKPOWER T FMV-5133T3		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376(2組)	
	DESKPOWER CE FMV-5100C3		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER CE-A FMV-5100C3		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER CM FMV-5100C3		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER SE5 FMV-5120D5		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER SE5A FMV-5120D5		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER SE7 FMV-5120D5		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER SP5 FMV-5133D5		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER SP5S FMV-5133D5		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER SP7S FMV-5133D5		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER SP7B FMV-5133D5		Pentium/133	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER TE5 FMV-5120T3		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER TP7 FMV-5150T3		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER TP7M FMV-5150T3		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 232～235 / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	DESKPOWER CE FMV-5120DPC		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	DESKPOWER CM FMV-5120DPC		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	DESKPOWER SE 5,7 FMV-5133DPS		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	DESKPOWER SP 5,7 FMV-5150DPS		Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	DESKPOWER TE5 FMV-5133DPT		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		228～235 / 236～239, 244～247(2組) / 340～358 / 359～362(2組)	
	DESKPOWER TS7 ,M FMV-5150DPT		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		228～235 / 236～239, 244～247(2組) / 340～358 / 359～362(2組)	
	DESKPOWER TP7 FMV-5166DPT		Pentium/166	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		228～235 / 236～239, 244～247(2組) / 340～358 / 359～362(2組)	
	DESKPOWER S13 FMVS135 1,2,3	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER SC16 FMVS16C5 1,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER S165 FMVS165 1,2,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER S165A FMVS165A 1,2,3	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER S16T FMVS16T5 1,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER S16P FMVS16P5 1,2,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER S167 FMVS167 1,2,3	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER T16 FMVT165 1,2,3	☆	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER S20 FMVS207 1,2,3	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER T20 FMVT207 1,2,3	☆	Pentium/200	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER T20M FMVT20M7 1,3	☆	Pentium/200	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER T20D FMVT20D7 1,3	☆	Pentium/200	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		225～231 / 340～347	
	DESKPOWER Tp20 FMVTP207 1,2,3	☆	Pentium/Pro200	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		225～231 / 340～347	
エプソンダイレクト	AT-1000		i486SX/25/33:D	-	36	4	2	-	-	16	8	-	256		236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-3000	□	i486SX/25/33:D	-	36	4	2	-	-	16	8	-	256		236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-3500		i486SX/25/33:D	-	36	4	2	-	-	16	8	-	256		236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-5000	□	Pentium/60	-	128	0	4	-	-	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	AT-1500	□	i486SX/25/33:D	4	36	4	2	2	0	16	8	0	256		236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-3050 *22 *15 *11	□	i486SX/25/33:D	4	40					16	8	0	256	8, 10,	236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-3050 *22 *15 *11	□	IntelDX4/100	4	40					16	16	0	256	8, 10,	236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-3550 *22 *15 *11	□	i486SX/25/33:D	4	40					16	8	0	256	8, 10,	236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-3550 *22 *15 *11	□	IntelDX4/100	4	40					16	16	0	256	8, 10,	236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-6000	□	Pentium/90	8	128					32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	ET-6000	□	Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	AT-1500S	□	i486SX/33:i486	4	36	4	2	2	0	16	16	0	0		236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-1500S	□	IntelDX4/100	4	36	4	2	2	0	16	16	0	0		236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 / 359, 361, 363, 365 / 373, 375～376	
	AT-5500	□	Pentium/75	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	VT-75 ,S,N,G	□	Pentium/75	8	128					32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	AT-6500	□	Pentium/75	8	128					32	16	256	256	5,	236～247, 251～254(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	AT-6500	□	Pentium/120	8	128					32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	AT-6500	□	Pentium/133	8	128					32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	ET-6500	□	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	ET-6500	□	Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	ET-6500	□	Pentium/133	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 348～358 / 359～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	AT-3600	☆	Pentium/75	8	128					32	16	256	256		236～247, 251～254(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	AT-6800	☆	Pentium/100/12	-	128					32	16	256	256		228～231 / 236～247, 251～254(2組) / 393～396(2組)	
	ET-6800	☆	Pentium/100/12	-	128					32	16	256	256		228～231 / 236～247, 251～254(2組) / 393～396(2組)	
	VT-2000	☆	Pentium/100/12	-	128					32	16	256	256		228～231 / 236～247, 251～254(2組) / 393～396(2組)	
	ATX-7000	☆	Pentium/133/16	-	128						16	512	512			
	Pro-200E	□	PentiumPRO/200	-	256						16	C256				
	AT-500	☆	Pentium/100/12	-	128						16	256	256			
エプソン販売	VD466R		Cx486DX2/66	8	68	4	2	1	4	32	8	0	0		236, 240, 244, 251 / 237～239, 241～243, 245～247, 252～254(2組) / 355～358, 359～366 / 373～376, 381～384	
	VM466R		Cx486DX2/66	8	68	4	2	1	4	32	8	0	0		236, 240, 244, 251 / 237～239, 241～243, 245～247, 252～254(2組) / 349～351, 353～359, 363 / 360～362, 364～366(2組) / 373～376, 381～384(2組)	
	VT513 R,RX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VT512 R,RX		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VT510 R,RX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	228～231 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VT590R		Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	3,	228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VT575 R,RX		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VD512 R,RX		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VD510 R,RX		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	228～231 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VD590R		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	3,	228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VD575 R,RX		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VT516 S,SX		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		340～342, 344～346, 348～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	VT513 S,SX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～342, 344～346, 348～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VT510 S,SX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～342, 344～346, 348～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VD513 S,SX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～342, 344～346, 348～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VD510 S,SX		Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～342, 344～346, 348～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VM513 SX,S,SS17		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～342, 344～346, 348～358 / 359～366(2組) / 389～392(2組)	
	VM516 S,SS17		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～342, 344～346, 348～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	VT516SV ,M		Pentium/166	32	256					32	16	256	256		340～342, 344～346, 348～358 / 359～366(2組) / 393～396(2組)	
	VM520TP		Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VM516 TP,T,TS17		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VA520V ,VM		Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VA516V ,VM		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～362(2組)	
	VT516SR T16SRX		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VT513SR T13SRX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VT512SR T12SRX		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VT510SR T10SRX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VD516SR D16SRX		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VD513SR D13SRX		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VD512SR D12SRX		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VD510SR D10SRX		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	228～235 / 236～247, 251～254(2組) / 340～358 / 359～366(2組)	
	VA620V		PentiumPRO/200	64	128	0	4	2	32	32	16	256			228～235 / 236～247, 251～254(2組)	
コンパ	DESKPRO 4/25is 120W,340W,1,120,240		i486SX/25	4	32					8	8				244～245, 251～252 / 359～360, 355～356	
	DESKPRO 4/33i 120W,340W,1,120,240		i486DX/33	8	32					8	8				244～245, 251～252 / 359～360, 355～356	
	DESKPRO 4/66i 120W,340W,1,120,240		i486DX2/66	8						8	8				244～245, 251～252 / 359～360, 355～356	

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
ツ	DESKPRO XE466 270W,525W*13*11		i486DX2/66	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	8,	244~245, 251~252 359~360, 355~356 373~374	
ク	DESKPRO XE560 270W,525W		Pentium/60	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		244~247, 251~254(4組) 355~358(2組) 359~366(4組) 373~376(4組)	
	DESKPRO XE450 170W,340W		i486DX2/50	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	10,	244~245, 251~252 359~360, 355~356 373~374	
	DESKPRO XE4100 270W,525W		IntelDX4/100	8	32	8	3	3	0	8	16	256	256		244~245, 251~252 359~360, 355~356 373~374	
	DESKPROXL 466 270W,535W/CDS		i486DX2/66	8	128					32	8	256	256		244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPROXL 560 270W,535W/CDS		Pentium/60	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPROXL 566 535W/CDS		Pentium/66	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	7,	244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPROXL 590 535W,1050W		Pentium/90	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	3,	244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 4100/4														236~247, 251~254 359~366, 355~358	
	DESKPRO 450/3														236~247, 251~254 359~366, 355~358	
	DESKPRO 5/60M														244~247, 251~254(4組) 355~358(2組) 359~366(4組)	
	DESKPRO 5/66M														244~247, 251~254(4組) 355~358(2組) 359~366(4組)	
	DESKPRO 5100/5 model1080														236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 5100/5 M720QV		Pentium/100	16	192					32	16				236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 5100/5 M1200		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		228~231 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 575/3 M420QV		Pentium/75	8						32	16				236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 590/3 M720QV		Pentium/90	8							16					
	DESKPRO 4100/3 420W		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		236~247, 251~254 359~366, 355~358	
	DESKPROXL 575 535W,1050W		Pentium/75	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	5,	244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPROXL 5100 1050W		Pentium/100	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPROXL 5120 1050W		Pentium/120	16						32	16				244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 575/4 720MX		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 575/4 1080QV/ CDS,CDS(W95)		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 590/4 420QV		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 590/4 630QV,630QV(W95)		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 5100/4 1080ML(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 5120/4 1080 QV,MX,ML(W95)		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 5133/4 1080 MX,ML(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 4100/5 420W		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		236~247, 251~254 359~366, 355~358	
	DESKPRO 575/5 420QV		Pentium/75	8	132	0	6	4	4	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 575/5 720MX		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 590/5 720MX		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組)	
	DESKPRO 5100/4 1200CDS(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225~231 340~358 359~366(2組) 393~396(2組)	
	DESKPRO 5133/4 1200W(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		348~358 359~366(2組) 393~396(2組)	
	DESKPRO 5133/4 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225~231 340~358 359~366(2組) 393~396(2組)	
	DESKPRO 5150/4 2000ML(W95)		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225~231 340~347 393~396(2組)	
	DESKPRO 5166/4 2000ML(W95)		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225~231 340~347 393~396(2組)	
	DESKPRO 5133/5 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225~231 340~358 359~366(2組) 393~396(2組)	
	DESKPRO 5150/5 2000ML(W95)		Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225~231 340~347 393~396(2組)	
	DESKPRO 5166/5 2000ML(W95)		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225~231 340~347 393~396(2組)	
	DESKPROXL 5100 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/100	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPROXL 5120 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/120	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPROXL 5133 2100ML CDS,CDS(W95)		Pentium/133	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPROXL 5133 1050W		Pentium/133	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組)	
	DESKPROXL 6150 2100/PD		PentiumPRO/150	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		401~405	
	DESKPROXL 6200 2100/PD		PentiumPRO/200	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		401~405	
	DESKPRO2000 5100/1200		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		228~231 340~351, 355~358	
	DESKPRO2000 5133/2500		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO2000 5133/2500CD		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO2000 5166/2500		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO2000 5166/2500CD		Pentium/166	32	128	0	4	2	8	32	16	256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO2000 5200/2500		Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO2000 6200/2500CD (desktop)		PentiumPRO/200	16	192	0	6	4	8	32	16	C256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO2000 6200/2500CD (tower)		PentiumPRO/200	32	192	0	6	4	16	32	16	C256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO4000 5120/1620CDS		Pentium/120	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO4000 5133/1620CDS		Pentium/133	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO4000 5166/2500CDS(desktop)		Pentium/166	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO4000 5166/2500CDS (tower)		Pentium/166	32	256	0	8	6	16	32	16	256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO6000 6180/2150CDS		PentiumPRO/180	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		340~351, 355~358	
	DESKPRO6000 6200/2150CDS		PentiumPRO/200	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		340~351, 355~358	
	DESKPROVALUE 5133 2500/CD		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	DESKPROVALUE 5166 2500/CD		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256			
	DESKPROVALUE 6200 2500/CD		PentiumPRO/200	16	192	0	6	4	8	32	16	C256	C256			
	PRESARIO 433		i486SX/33	8	20	4	2	1	4	8	8	0	0		244~245, 251~252 359~360, 363~364, 355~356 373~374	
	PRESARIO CDS520		Am486SX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		236~247, 251~254 359~366, 355~358 373~376, 381~384	
	PRESARIO CDS524		Am486DX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		236~247, 251~254 359~366, 355~358 373~376, 381~384	
	PRESARIO CDTV528		Am486DX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		236~247, 251~254 359~366, 355~358 373~376, 381~384	
	PRESARIO 9542		Pentium/100	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	PRESARIO 5526		Pentium/75	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	PRESARIO 7170		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	256		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	PRESARIO 5224		Pentium/100	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		236~239, 244~247(2組) 348~358 359~366(2組) 385~388(2組)	
	PRESARIO 9650		Pentium/150	16	136	8	4	2	4	32	16	256	256		236~239, 244~247(2組) 348~358 359~366(2組) 385~388(2組)	
	PRESARIO 7242		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		225~231 340~358 363~366(2組) 393~396(2組)	
	PRESARIO 7244		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		225~231 340~358 363~366(2組) 393~396(2組)	
	PRESARIO 7660		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		225~231	
	PRESARIO 3020		Pentium/166	24	128					32	16	256	256		340~347	
	PRESARIO 4130		Pentium/166	16	128					32	16	256	256		340~347	
	PRESARIO 8716		Pentium/200	32	128					32	16	256	256		340~347	
	ProLinea 4/25S 120W,340W		i486SX/25	4	32					8	8	0	0		244~245, 251~252 359~360, 363~364, 355~356	
	ProLinea 4/33 120W,340W,1,120,240		i486SX/33	4	32					8	8	0	0		244~245, 251~252 359~360, 363~364, 355~356	
	ProLinea 4/50 1,120,240										8				244~245, 251~252 359~360, 363~364, 355~356	
	ProLinea 4/66 120W,340W		i486DX2/66	4						8	8				244~245, 251~252	
	ProLinea Net1/25S 100W		i486SX/25	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		244~245, 251~252	
	ProLinea Net1/33S 200W		i486SX/33	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		244~245, 251~252 359~360, 363~364, 355~356	
	ProLinea MT4/66 340W*17*11		i486DX2/66	4	64					32	8	0	128	8,	244~247, 251~254 359~366, 355~358	
	ProLinea MT4/33S CDS*18*11		i486SX/33	4	64					32	8	0	128	8,	244~247, 251~254 359~366, 355~358	
	ProLinea MT4/66 CDS*17*11		i486DX2/66	4	64					32	8	0	128	8,	244~247, 251~254 359~366, 355~358	
	ProLinea 4/33S 200W		i486SX/33	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		244~247, 251~254 359~366, 355~358	
	ProLinea 4/33S 200CDS		i486SX/33	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		244~247, 251~254 359~366, 355~358	
	ProLinea 4/66 200W,525W		i486DX2/66	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		244~247, 251~254 359~360, 363~364, 355~356	
	ProLinea 4/100 200W,525W		IntelDX4/100	8	100	4	3	2	4	32	16	128	128		244~247, 251~254 359~366, 355~358	
	ProLinea 450/3 270W*14		i486DX2/50	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8, 10,	236~247, 251~254	
	ProLinea 466/3 420W		i486DX2/66	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8,	236~247, 251~254	
	ProLinea 4100/3 420W		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16				236~247, 251~254	
	ProLinea 575/3 420W		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 466/4 420CDS		i486DX2/66	8	136	8	4	4	0	32	8	0	256	8,	236~247, 251~254 359~366, 355~358	
	ProLinea 4100/4 420W		IntelDX4/100	8						32	16				236~247, 251~254 359~366, 355~358	
	ProLinea 575/4 420CDS		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 590/4 720W		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16				236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 575/5 420CDS		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16				236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90	16	192	0	6	4	4	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 5100/5 720MX,720		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 5100/4 1080W ,(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 5100/4 M1200CDS		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235	
	ProLinea 5100/5 1080CDS,(W95)		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 5120/4 1080ML		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235	
	ProLinea 5120/4 M1200		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235	
	ProLinea 590/4 630CDS ,(W95)		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 5133/4 M1200		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235	
	ProLinea 5133/4 1080ML		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 5133/4 2000ML/CDS		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		228~231	
	ProLinea 5150/4 2000ML	☆	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		228~231	
	ProLinea 5166/4 2000ML	☆	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		228~231	
	ProLinea 4100/5 420CDS		IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		236~247, 251~254 359~366, 355~358	
	ProLinea 5133/5 1080ML(W95)		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 5133/5 2000ML/CDS		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		228~231	
	ProLinea 5150/5 2000ML	☆	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		228~231	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンのまな仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			搭載CPU (単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ			
	ProLinea 5166/5 2000ML	☆	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		228~231	
	ProLinea 590/4 420W,M420CDS		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16				236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 5100e 630W(W95),1060W,1060W(W95),1060W/SP		Pentium/100	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	ProLinea 5120e 1060W(W95),1060W,1060W/SP		Pentium/120	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	
	PROSIGNIA 4/33- 1,535		i486SX/33	8	128	0	4	?	?	32	8	0	256		244~247, 251~254 359~366, 355~358	
	PROSIGNIA 4/66- 1,1050		i486DX2/66	16	128	0	4	?	?	32	8	256	256		244~247, 251~254 359~366, 355~358	
	PROSIGNIA 5/60- 1,1050,2100A		Pentium/60	16	144	16	4	4	0	32	16	0	256		244~247, 251~254(4組) 355~358(2組) 359~366(4組)	
	PROSIGNIA 5/90						4	4	0	32					355~358(2組) 359~366(4組)	
	PROSIGNIA300 5/75-			16	208	16	6	6	0	32					244~247, 251~254(2組)	
	PROSIGNIA300 5/90- 1,1050,2100		Pentium/90	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組) 355~358 359~362(2組)	
	PROSIGNIA300 5/120- 1,4300		Pentium/120	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		355~358 359~362(2組)	
	PROSIGNIA300 5/150- 1,4300		Pentium/150	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		355~358 359~362(2組)	
	PROSIGNIA500 5/90- 1,2100,2100A		Pentium/90	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組)	
デル	486/NP 433S/NP		i486SX/33	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 359, 361, 363, 365, 355, 357 373, 375, 381, 383	
	486/NP 433/NP		i486DX/33	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 359, 361, 363, 365, 355, 357 373, 375, 381, 383	
	486/NP 450S/NP		i486SX2/50	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 359, 361, 363, 365, 355, 357 373, 375, 381, 383	
	486/NP 466/NP (NetPlex 466/P)		i486DX2/66	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 359, 361, 363, 365, 355, 357 373, 375, 381, 383	
	OptiPlex 450s/LV		i486SX2/50	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 373, 375	
	OptiPlex 466/LV		i486DX2/66	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 373, 375	
	OptiPlex 4100/LV		IntelDX4/100	-				-	-	16	16				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 373, 375	
	OptiPlex 450s/MXV		i486SX2/50	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 359, 361, 363, 365, 355, 357 373, 375	
	OptiPlex 466/MXV		i486DX2/66	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 359, 361, 363, 365, 355, 357 373, 375	
	OptiPlex 4100/MXV		IntelDX4/100	-				-	-	16	16				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 359, 361, 363, 365, 355, 357 373, 375	
	OptiPlex XPS466/LV		i486DX2/66	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 373, 375	
	OptiPlex XPS4100/LV		IntelDX4/100	-				-	-	16	16				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 373, 375	
	OptiPlex XPS466/MXV		i486DX2/66	-				-	-	16	8				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 359, 361, 363, 365, 355, 357 373, 375	
	OptiPlex XPS4100/MXV		IntelDX4/100	-				-	-	16	16				236, 238, 240, 242, 244, 246, 251, 253 359, 361, 363, 365, 355, 357 373, 375	
	OmniPlex 560		Pentium/60	-	192			-	-	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組) 373~376(2組)	
	OmniPlex 566		Pentium/66	-	192			-	-	32	16	256	256		244~247, 251~254(2組) 373~376(2組)	
	OmniPlex 590														244~247, 251~254(2組) 373~376(2組)	
	OmniPlex 5100														244~247, 251~254(2組) 373~376(2組)	
	OptiPlex 4100/MTe		IntelDX4/100	-	64	0	2	-	-	32	16	128	128		236~247, 251~254 359~366, 355~358 373~376, 381~384	
	OptiPlex 4100/MXe		IntelDX4/100	-	64	0	2	-	-	32	16	128	128		236~247, 251~254 359~366, 355~358 373~376, 381~384	
	OptiPlex 4100/Le		IntelDX4/100	-	64	0	2	-	-	32	16	128	128		236~247, 251~254 359~366, 355~358 373~376, 381~384	
	OptiPlex 466/Le *26 *28		i486DX2/66	-	64	0	2	-	-	32	8	128	128	8,	236~247, 251~254 359~366, 355~358 373~376, 381~384	
	OptiPlex 466/MTe		i486DX2/66	-	64	0	2	-	-	32	8	128	128		236~247, 251~254 359~366, 355~358 373~376, 381~384	
	OptiPlex 466/MXe		i486DX2/66	-	64	0	2	-	-	32	8	128	128		236~247, 251~254 359~366, 355~358 373~376, 381~384	
	OptiPlex 560/L		Pentium/60	-	128		4			32	16				236~247, 251~254(2組) 355~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XL590		Pentium/90	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XM590		Pentium/90	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XMT590		Pentium/90	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XL5100		Pentium/100	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XL575		Pentium/75	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XM5100		Pentium/100	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XM575		Pentium/75	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XMT5100		Pentium/100	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XMT575		Pentium/75	-	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XPS5120		Pentium/120	16	128						16	256	512			
	OptiPlex XPS5133		Pentium/133	16	128						16	256	512			
	OptiPlex XL5120					0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XL5133		Pentium/133			0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XM5120		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XM5133		Pentium/133			0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XMT5120					0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex XMT5133		Pentium/133			0	4	2	8	32	16	256	512		236~247, 251~254(2組) 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	OptiPlex GXL5100		Pentium/100	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXL5120		Pentium/120	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXL5133		Pentium/133	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXL5150		Pentium/150	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXL5166		Pentium/166	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXL575		Pentium/75	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 340~347	
	OptiPlex GXL590		Pentium/90	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231	
	OptiPlex GXM5100		Pentium/100	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXM5120		Pentium/120	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 340~347 393~396(2組)	
	OptiPlex GXM5133		Pentium/133	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 340~347 393~396(2組)	
	OptiPlex GXM5150		Pentium/150	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXM5166		Pentium/166	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXM575		Pentium/75	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231	
	OptiPlex GXM590		Pentium/90	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231	
	OptiPlex GXMT5100		Pentium/100	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXMT5120		Pentium/120	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 340~347 393~396(2組)	
	OptiPlex GXMT5133		Pentium/133	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 340~347 393~396(2組)	
	OptiPlex GXMT5150		Pentium/150	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXMT5166		Pentium/166	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 393~396(2組)	
	OptiPlex GXMT575		Pentium/75	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231	
	OptiPlex GXMT590		Pentium/90	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		228~231 340~347	
松下	CF-V21														244, 246, 251, 253 355, 357, 359, 361, 363, 365	
	CF-V24														244~246, 251~253 355~357, 359~361, 363~365	
	CF-V31DB GJ,KJ WOODY		i486SX/33	8	24	0				32	8				236~247, 251~254 355~357, 359~361, 363~365	
	CF-V31DS3 WOODY33		i486SX/33	8	24	0				32	8				236~247, 251~254	
	CF-V31DD5 WOODY66		i486DX2/66	8	24	0				32	8				236~247, 251~254	
	CF-V31DP5 WOODYP90		Pentium/90	16	48	0				32	16				236~247, 251~254(2組) 348~350, 352~357 359~361, 363~365(2組)	
	CF-32GP WOODY-PD		Am486DX4/100	8	32	0	2	1	8	16	8			94,	236~247, 251~254 355~357, 359~361, 363~365 373~376, 381~384(2組)	
	CF-32AP WOODY-PD		Pentium/100	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	236~247, 251~254(2組) 348~350, 352~357 359~361, 363~365(2組) 373~	
	CF-32FP WOODY-PD		Pentium/100	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	236~247, 251~254(2組) 232~235 348~350, 352~357 359~361, 363~365(2	
	CF-100A WOODY-PD														348~358 359~362(2組)	
	CF-32KPX WOODY-PD														348~358 359~362(2組)	
日本アイビーエム	2407-NF1 AptivaVision	□	i486DX2/66	8	128		4			32	8	0	128	94,	244~246, 251~253, 236~243 355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2407-NF2 AptivaVision	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	94,	236~247, 251~254 355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2407-NW2 AptivaVision	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	94,	236~247, 251~254 355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2407-NWD AptivaVision	□	i486DX2/66							32	8	0	128	94,	244~246, 251~253, 236~243 355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2407-NTD AptivaVision	□	i486DX2/66	8	128		4			32	8	0			244~246, 251~253, 236~243	
	2407-RTD AptivaVision	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128		236~247, 251~254 355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2407-RWD AptivaVision	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128		236~247, 251~254 355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2407-RYD AptivaMusicVision	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128	93,	355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2407-RW2 AptivaVision	□	IntelDX4/100	8	96	0	3			32	16	0	128	93,	236~247, 251~254 355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2408-WMB,WMC PS/V Vision	□	486SLC2/50							4	16			93,	257~258(2組)	
	2408-NDV PS/V Vision	□	486SLC2/66	8	16			2		4	16	0	0	93,	257~258(2組)	
	2408-NTB,NTC PS/V Vision	□	486SLC2/66	8	16			2		4	16	0	0	93,	257~258(2組)	
	2408-NMB PS/V Vision	□	486SLC2/66	8	16			2		4	16	0	0	93,	257~258(2組)	
	2144-26J Aptiva510	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	93,	236~247, 251~254 232~235 355~358, 359~366 373~376, 381~384	410
	2144-27J Aptiva515	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	93,	236~247, 251~254 232~235 355~358, 359~366 373~376, 381~384	410
	2144-28J Aptiva517	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	93,	236~247, 251~254 232~235 355~358, 359~366 373~376, 381~384	410
	2144-68J Aptiva520	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	256	93,	236~247, 251~254 232~235 355~358, 359~366 373~376, 381~384	410
	2144-70J Aptiva530	□	IntelDX4/100	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	93,	236~247, 251~254 232~235 355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2144-71J Aptiva537	□	IntelDX4/100	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	93,	236~247, 251~254 232~235 355~358, 359~366 373~376, 381~384	409
	2144-N30 Aptiva540	□	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	5,	236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	2144-N40 Aptiva550	□	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1,	236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	
	2144-N41 Aptiva555	☆	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1,	236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	369 411
	2144- Aptiva556	☆	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	1,	236~247, 251~254(2組) 232~235 348~358 359~366(2組)	369 411
	2144-S20 Aptiva560	☆	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		236~247, 251~254(2組) 232~235 340~358 359~366(2組) 373~376, 381~384(2組)	369 411
	2168-62J Aptiva720	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16		256		236~247, 251~254 232~235 355~358, 359~366 373~376, 381~384	411

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊組)とあるのは同型番製品を＊組で使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必＊)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			搭載CPU (単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ			
	2168-63J Aptiva730	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256		236～247, 251～254｜232～235｜355～358, 359～366｜373～376, 381～384	411
	2168-64J Aptiva737	□	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256		236～247, 251～254｜232～235｜355～358, 359～366｜373～376, 381～384	411
	2168-N50 Aptiva740	☆	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1,	236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜ 373～376, 381～384(2組)	411
	2168-N60 Aptiva750	☆	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜ 373～376, 381～384(2組)	411
	2168-N51 Aptiva745	☆	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	1,	236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜ 373～376, 381～384(2組)	369｜411
	2168-N61 Aptiva755	☆	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜ 373～376, 381～384(2組)	411
	2168-N71,N91 Aptiva765,766	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜ 373～376, 381～384(2組)	411
	2168-S50 Aptiva770	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		236～247, 251～254(2組)｜232～235｜340～358｜359～366(2組)｜ 373～376, 381～384(2組)	411
	2168-S55 Aptiva775	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		236～247, 251～254(2組)｜232～235｜340～358｜359～366(2組)｜ 373～376, 381～384(2組)	411
	2168-S65 Aptiva785	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		236～247, 251～254(2組)｜232～235｜340～358｜359～366(2組)｜ 373～376, 381～384(2組)	411
	2168-S75 Aptiva795	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		236～247, 251～254(2組)｜232～235｜340～358｜359～366(2組)｜ 373～376, 381～384(2組)	411
	2134-J 31,33,35 AptivaJ 31,33,35	☆	Pentium/133	14	126	0	4	2	8	32	16	0	512		225～231｜340～351, 355～358	411
	2176-H 54,55,56 AptivaH 54,55,56	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		225～231｜340～351, 355～358	411
	2176-H 64,65 AptivaH 64,65	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		225～231｜340～351, 355～358	411
	2176-H75 AptivaH75	☆	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		225～231｜340～351, 355～358	411
	2134-J 3A,3X AptivaJ 3A,3X	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		225～231｜340～351, 355～358	
	2176-J 3C,3Y AptivaJ 3C,3Y	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		225～231｜340～351, 355～358	
	2176-J 3E,3Z AptivaJ 3E,3Z	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		225～231｜340～351, 355～358	
	2176-H5E AptivaH5E	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		225～231｜340～351, 355～358	
	2176-H 6D,6E AptivaJ 6D,6E	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		225～231｜340～351, 355～358	
	2176-H7E AptivaH7E	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		225～231｜340～351, 355～358	
	2159-B60 Aptiva B 60,65	☆	Pentium/166	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		225～231｜340～347	
	2159-B75 Aptiva B75	☆	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		225～231｜340～347	
	6571-J5E PC330＊6	□	i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	0	256	8,	236～247, 251～254｜232～235｜355～358, 359～366｜373～376, 381～384	
	6571-J5F PC330＊6	□	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8,	236～247, 251～254｜232～235｜355～358, 359～366｜373～376, 381～384	
	6571-J5S PC330		i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8,	236～247, 251～254｜232～235｜355～358, 359～366｜373～376, 381～384	
	6573-J5G PC330		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	256	256		236～247, 251～254｜232～235｜373～376, 381～384	
	6577-JB5,JB4 PC330		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225～231｜340～351, 355～358	
	6577-J2L,J2M PC330		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225～231｜340～351, 355～358	
	6873-JCP,JCM PC330		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	0	512	5,	236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜373～376, 381～384(2組)	
	6560-J7T,JZ1 PC340		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		｜340～347｜	
	6587-JU5,JU4 PC350		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		225～231｜340～351, 355～358	
	6598-J40 PC360														346｜347(2組)	
	6870-JRE PC710														355～358｜359～366(2組)	
	6860-J4G PC720		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		244～247, 251～254｜359～362｜373～376	
	6860-J00,J04,J08 PC720＊4		i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	0	8,	244～247, 251～254｜359～362｜373～376	
	6860-JZG PC720 ＊4		i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	0	0	8,	244～247, 251～254｜359～362｜373～376	
	6869-J4H,J4K PC720		IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		244～247, 251～254｜373～376	
	6863-JA7 PC720		Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1,	236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜373～376, 381～384(2組)	
	6883-J0P,J0M PC750-P75		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	5,	236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜373～376, 381～384(2組)	
	6883-JAP,JTN PC750		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512	1,	236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜373～376, 381～384(2組)	
	6883-J8P PC750-P100		Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1,	236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜373～376, 381～384(2組)	
	6883-JF7,JF6 PC750		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512		236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜373～376, 381～384(2組)	
	6885-J0M PC750		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜373～376(2組)	
	6885-JGM PC750		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜373～376(2組)	
	6886-J04 PC750		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		244～247, 251～254(2組)｜355～358｜359～366(2組)｜373～376(2組)	
	6887-JS1,JS4 PC750		Pentium/166	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		228～231｜236～239, 244～247(2組)｜340～351, 355～358｜393～396(2組)	
	6887-J81,J8E PC750		Pentium/150	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		228～235｜236～239, 244～247(2組)｜340～351, 355～358｜393～396(2組)	
	6887-JHE PC750		Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		225～231｜340～351, 355～358	
	9545-AFK ThinkPad 755CDV		IntelDX4/100	8		8					16	0	0	95,		
	9585-5KT PS/55 Server		i486DX/33	8	256	0	8	6	4	32	8	128	256	93,		
	9585-5NT PS/55 Server		i486DX2/66	8	256	0	8	6	4	32	8	256	256	93,		
	8639-JZT PCServer310														355～358｜359～362(2組)	
	2405-WA1,WA8,WVB PS/V		i486SX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366	
	2405-WAW,WM1 PS/V		i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366	
	2405-YAB PS/V		i486DX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366｜373～375	
	2405-YAW PS/V		i486DX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366｜373～375	
	2405-N01,NVC PS/V		i486DX2/66	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366｜373～375	
	2405-NWC PS/V		i486DX2/66	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366｜373～375	
	2405-NZC PS/V		i486DX2/66	16	64	0	4	2	8	16	8	128	128	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366｜373～375	
	2410-NB1,NVC PS/V		i486DX2/66	4	4	0	4	3	4	16	8	128	128	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366｜373～375	
	2410-NZC PS/V		i486DX2/66	16	16	0	4	2	8	16	8	128	128	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366｜373～375	
	2410-NWC PS/V		i486DX2/66	8	8	0	4	2	4	16	8	128	128	93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366｜373～375	
	2410-N A1,AB,AW,YB		i486DX2/66							32	8			93,	244～246, 251～253｜355～358, 359～366｜373～375	
	2405-W 01,V8,W8,WB PS/V		i486SX/33							4	8			93,	257～258(2組)｜367(2組)	
	2405-Y 01,VB,WB,ZB PS/V		i486DX/33							4	8			93,	257～258(2組)｜367(2組)	
	2406-W01,WVB PS/V Entry		i486SX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	93,	244, 246, 251, 253｜359, 361｜373, 375	
	2406-WWB,WWC PS/V Entry		i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	93,	244, 246, 251, 253｜359, 361｜373, 375	
	2406-WM1 PS/V Entry		i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	93,	244, 246, 251, 253｜359, 361｜373, 375	
	2406-NWC,NMC PS/V Entry		i486DX2/66	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	93,	244, 246, 251, 253｜373, 375	
	2410-N 01,VB PS/V		i486DX2/66							4	8			93,	257～258(2組)｜367(2組)	
	2410-Y 01,VB,WB,ZB PS/V		i486DX/33							4	8			93,	257～258(2組)｜367(2組)	
	2411-RWE,RME PS/V Master		IntelDX4/100	8	64	0	4			16	16	0	0	93,	244～246, 251～253｜359～361｜373～375	
	2411-RYE PS/V Master		IntelDX4/100	16	64	0	4			16	16	0	0	93,	244～246, 251～253｜359～361｜373～375	
	2605-7FD,7FE ThinkPad 530CS		IntelDX4/100	4	20	4	1	1	0	16	16	0	0	95,		
	2605-7FQ,7FV ThinkPad 530CS		IntelDX4/100	12	20	4	1	0	8	16	16	0	0	95,		
	2605-7FK ThinkPad 530CS		IntelDX4/100	20	20	4	1	0	16	16	16	0	0	95,		
	2605-1FC,1FD ThinkPad 530CS		i486DX2/50	4	20	4	1	1	0	16	8			95,		
	2605-1FP ThinkPad 530CS		i486DX2/50	12	20	4	1	0	8	16	8			95,		
	2620-BJF ThinkPad 360PE		i486DX2/50	4	20	4					8	0	0			
	5538-WVB PS/55E		i486SL/33	4	36	4					8					
	5538-YAC,ZAC PS/55E		i486DX/33	20	36	20					8					
	5538-YVB PS/55E		i486DX/33	4	36	4					8					
	5538-YWC,ZWC PS/55E		i486DX/33	8	24	4					8					
	5537-ZAC PS/55E		i486DX2/50	20	36	20					8					
	5537-ZVC PS/55E		i486DX2/50	4	36	4					8					
	2411-NWC PS/V Master＊7		i486DX2/66	8	64	0	4			16	8	0	0	8, 40, 93,	244～246, 251～253｜359～361｜373～375	
	2411-P31,P95 MasterP120		Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		236～247, 251～254(2組)｜232～235｜348～358｜359～366(2組)｜373～376(2組)	
	2411-RPM,RP1,RPW PS/V Master		IntelDX4/100	8	64	0	4			16	16	256	256	93,	244～246, 251～253｜359～361｜373～375	
	2411-RPY PS/V Master		IntelDX4/100	16	64	0	4			16	16	256	256	93,	244～246, 251～253｜359～361｜373～375	
	2411-NPW PS/V Master＊7		i486DX2/66	8	64	0	4			16	8	256	256	8, 40, 93,	244～246, 251～253｜359～361｜373～375	
	5550-R1D PS/55＊5		i486DX2/66	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0	8,	259～260	
	5550-RXD PS/55＊5		i486DX2/66	8	32	8	3	3	0	8	8	0	0	8,	259～260	
	5550-RXE,RED,RMD PS/55＊5		i486DX2/66	16	32	16	2	2	0	8	8	0	0	8,	259～260	
エイサー	2000D 5133LB Aspire		Pentium/133	16	128	0				32	16	0	0		340～358｜359～366(2組)	
	2000T 5133SB Aspire		Pentium/133	16	128	0				32	16	256	256		340～358｜359～366(2組)	
	2000T 5150SB Aspire		Pentium/150	16	128	0				32	16	256	256		340～358｜359～366(2組)	
	2000T_5166SB Aspire		Pentium/166	16	128	0				32	16	256	256		340～358｜359～366(2組)	
	700 AcerAcros														355～358｜359～366(2組)	
	800 575DB222A AcerAcros		Pentium/75	8							16				355～358｜359～366(2組)｜373～375(2組)	
	800 AcerAcros		Pentium/100	16						32	16				355～358｜359～366(2組)｜373～375(2組)	
	850 AcerAcros		Pentium/75								16				355～358｜359～366(2組)｜373～375(2組)	
	850 AcerAcros		Pentium/100								16				355～358｜359～366(2組)｜373～375(2組)	
	850 520HD662A AcerAcros		Pentium/120	16	128					32	16				355～358｜359～366(2組)｜373～375(2組)	
	AcerPower/M Ultima		Pentium/133	16	196	0	6	4	8	32	16	256	256		340～358｜359～366(2組)｜393～396(2組)	
	575/P AcerPower														355～358｜359～366(2組)	
	F590HA-132 AcerPower														355～358｜359～366(2組)	
	F590HA-138 AcerPower														355～358｜359～366(2組)	
	486 AcerPower														244～246, 251～253｜355～357, 359～361, 363～365｜373～375	

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します)((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			パワーアップできるパソコンの主な仕様													
	486DX2/50 AcerPower														244〜246, 251〜253｜355〜357, 359〜361, 363〜365｜373〜375	
	500 AcerPower														244〜246, 251〜253｜355〜357, 359〜361, 363〜365｜373〜375	
	486/M AcerPower														｜355〜358, 359〜366｜	
	486/e AcerPower														244, 246, 251, 253｜355〜358, 359〜366｜373, 375	
	486/v AcerPower														244, 246, 251, 253｜355, 357, 359, 361, 363, 365｜373, 375	
	486/eNEW AcerPower														244〜246, 251〜253(2組)｜355〜357｜359〜361, 363〜365(2組)｜373〜375(2組)	
	586/p AcerPower														244〜246, 251〜253(2組)｜355〜357｜359〜361, 363〜365(2組)｜373〜375(2組)	
	486/vp AcerPower														244, 246, 251, 253｜355, 357, 359, 361, 363, 365｜373, 375	
	/M F575HA322 AcerPower		Pentium/75	8							16				244〜246, 251〜253(2組)｜	
	/M AcerPower		Pentium/90								16				244〜246, 251〜253(2組)｜	
	/M AcerPower		Pentium/100								16				244〜246, 251〜253(2組)｜	
	AcerPower 590/p		Pentium/90	16							16				244〜246, 251〜253, 236〜243(2組)｜373〜375(2組)	
	1000 AcerFrame														244〜246, 251〜253(4組)｜355〜356(2組)｜359〜360, 363〜364(4組)｜373〜375(4	
	700 AcerFrame														244, 246, 251, 253(4組)｜355, 357〜358(2組)｜359, 361, 362, 363, 365, 366(4	
	486/g AcerMate														244〜246, 251〜253｜355〜358, 359〜366｜373〜375	
	486/vp AcerMate														244〜246, 251〜253｜355, 357〜358, 359, 361, 362, 363, 365, 366｜373〜375	
	AcerMate 600 T66D7-220M		i486DX2/66	8	128					32		128	256		244〜246, 251〜253, 236〜243｜373〜375	
	AcerMate 600 T00D7-220M		Am486DX4/100	8	128					32		128	256		244〜246, 251〜253, 236〜243｜	
	800 AcerMate		Pentium/75								16				244〜246, 251〜253, 236〜243(2組)｜373〜375, 381〜383(2組)	
	800 500DB460M AcerMate		Pentium/100	16	128					32	16				244〜246, 251〜253, 236〜243(2組)｜	
	7000 AcerAltos														244〜246, 251〜253(2組)｜373〜375(2組)	
日本AT&T	620 575-8CD Globalyst		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜340〜358｜359〜366(2組)｜373〜375, 381〜383(2組)	
	620 590-8CD Globalyst		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜340〜358｜359〜366(2組)｜373〜375, 381〜383(2組)	
	620 5100-16CD Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜340〜358｜359〜366(2組)｜373〜375, 381〜383(2組)	
	620 5120-16CD Globalyst		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜340〜358｜359〜366(2組)｜373〜375, 381〜383(2組)	
	630 575-8CD Globalyst		Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜340〜358｜359〜366(2組)｜373〜375, 381〜383(2組)	
	630 590-8CD Globalyst		Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜340〜358｜359〜366(2組)｜373〜375, 381〜383(2組)	
	630 5100-16CD Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜340〜358｜359〜366(2組)｜373〜375, 381〜383(2組)	
	630 5120-16CD Globalyst		Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜340〜358｜359〜366(2組)｜373〜375, 381〜383(2組)	
	720 575-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	720 575-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/75	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	720 5100-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	720 5100-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/100x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	720 5133-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	720 5133-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/133x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	730 575-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	730 575-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/75	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	730 5100-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	730 5100-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/100x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	730 5133-S16H 1,2 Globalyst		Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	730 5133-D32H 1,2 Globalyst		Pentium/133x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
キヤノン	5590-540 INNOVA		Pentium/90		128						16	?256			｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	5590-850PW INNOVA		Pentium/90	8	128						16	?256			｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	5590-S INNOVA		Pentium/90	8	128						16	?256			｜355〜358｜359〜366(2組)｜	
	V486 AXi														｜355, 359, 363｜	
	SX 4425														｜355, 359, 363｜	
日立	FLORA 500TB TYPE A		Pentium/75	8	128					32	16			5,	｜348〜358｜359〜362(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	FLORA 500TB TYPE B		Pentium/90	16	128					32	16			3,	｜348〜358｜359〜362(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	FLORA 500VD 1,2		Pentium/75	8	128					32	16			5,	｜348〜358｜359〜362(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	FLORA PX-VH		Pentium/90	16	64	0	2			32	16				236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜348〜350, 352〜357｜359〜361, 363〜365(2組)｜	
	FLORA PX-VG		Pentium/75	16?	64	0	4	2	8	32	16				236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜348〜350, 352〜357｜359〜361, 363〜365(2組)｜	
	FLORA 500VC1		Pentium/75	8	64						16				｜348, 350, 352, 354, 355, 357｜359, 361(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	FLORA 500VC2		Pentium/75	8	64						16				｜348, 350, 352, 354, 355, 357｜359, 361(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	FLORA 500VCT 1,2														｜348, 350, 352, 354, 355, 357｜359, 361(2組)｜	
	FLORA PX- VK2M,VK3M		Pentium/120	16	64	0	4	2	8	16	16	256	256		｜340〜358｜359〜366(2組)｜	
	FLORA 500VE		Pentium/100	16	128	0	4			32	16			1,	｜340〜342, 344〜346, 348〜350, 352〜357｜359〜361(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	FLORA 500VH		Pentium/90	16	64	0	2			32	16				｜340〜342, 344〜346, 348〜350, 352〜357｜359〜361(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	FLORA 500VG		Pentium/75	16?	64	0	4	2	8	32	16				｜340〜342, 344〜346, 348〜350, 352〜357｜359〜361(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	FLORA PX-VE		Pentium/100	16	128	0	4			32	16			1,	｜340〜342, 344〜346, 348〜350, 352〜357｜359〜361, 363〜365(2組)｜	
	FLORA PX-TC		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		｜340〜342, 344〜346, 348〜350, 352〜357｜359〜361, 363〜365(2組)｜	
	FLORA 500VX 2,3 M,F 15,17	☆	Pentium/133	16							16					
	FLORA 500VZ 2,3 M,F 15,17	☆	Pentium/166	16							16					
	FLORA 500VW 2,3 D,E 15,17	☆	Pentium/200	16							16					
	FLORA Prius PR-VR 2F,3F,2E,3E	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228〜231｜	
日本DEC	DECpc 433LPx		i486DX/33	8	64					16	8	0	256		244, 246, 251, 253｜373, 375	
	DECpc XL466d2		i486DX2/66	8	128					32	8	256	256		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜373〜376(2組)	
	DECpc XL560		Pentium/60	16	192					32	16	256	256		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜373〜376(2組)	
	DECpc 466 LPx,LPx+		i486DX2/66	-	64					16	8	0	256		244, 246, 251, 253｜373, 375	
	DECpc 425sx LPv,LPv+		i486SX/25	4	64					16	8	0	256		244, 246, 251, 253｜373, 375	
	DECpc 433dx LPv,LPv+		i486DX/33	8	64					16	8	0	256		244, 246, 251, 253｜355, 357, 359, 361, 363, 365｜373, 375	
	DECpc 466d2 LPv,LPv+		i486DX2/66	8	64					16	8	0	256		244, 246, 251, 253｜355, 357, 359, 361, 363, 365｜373, 375	
	DECpc LPx+ 466d2		i486DX2/66	8						16					244, 246, 251, 253｜355, 357, 359, 361, 363, 365｜373, 375	
	DECpc LPv+ 450s2		i486SX2/50	8	64					16	8				244, 246, 251, 253｜373, 375	
	DECpc LPv+ 4100		IntelDX4/100	8	64					16	8				244, 246, 251, 253｜373, 375	
	DECpc XLServer 590		Pentium/90	16	256					32	16	256	256		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜373〜376(2組)	
	DECpc XL590		Pentium/90	16	256					32	16	256	256		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜373〜376(2組)	
	DECpc LPx+ 4100		IntelDX4/100	16						16					244, 246, 251, 253｜373, 375	
	DECpc 433dxMTE									16					244, 246, 251, 253｜373, 375	
	DECpc 466d2MTE									16					244, 246, 251, 253｜373, 375	
	DECpc 560LPx		Pentium/60	8						32	16				244〜247, 251〜254(2組)｜373〜376(2組)	
	DECpc 566LPx		Pentium/66	16						32	16				244〜247, 251〜254(2組)｜373〜376(2組)	
	Venturis 450s2		i486SX2/50	4						32	8				236〜247, 251〜254｜355〜358, 359〜366｜373〜376, 381〜384	
	Venturis 466		i486DX2/66	8						32	8				236〜247, 251〜254｜355〜358, 359〜366｜373〜376, 381〜384	
	Venturis 4100		IntelDX4/100	8						32	16				236〜247, 251〜254｜355〜358, 359〜366｜373〜376, 381〜384	
	Venturis FP4100		IntelDX4/100	8						32	16				236〜247, 251〜254｜355〜358, 359〜366｜373〜376, 381〜384	
	Venturis 575(Win3.1)		Pentium/75	8	68	4	2	1	4	32	16	256	256		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜348〜358｜359〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Venturis 5100(Win3.1)		Pentium/100	8	68	4	2	1	4	32	16	256	256		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜348〜358｜359〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Venturis FP5100(Win3.1)		Pentium/100	8	68	4	2	1	4	32	16	256	256		236〜247, 251〜254(2組)｜232〜235｜348〜358｜359〜361, 363〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Venturis 575		Pentium/75	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Venturis 5100		Pentium/100	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Venturis 5133		Pentium/133	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Venturis 5166		Pentium/166	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256			
	Venturis FP5100		Pentium/100							32					｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Venturis FP5133		Pentium/133	16	128	8	4	4	0	32	16	256	256		｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Venturis FX5100		Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512		｜340〜358｜359〜366(2組)｜	
	Venturis FX5133		Pentium/133	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512		｜340〜358｜359〜366(2組)｜	
	Venturis FX5166		Pentium/166	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512		｜340〜358｜359〜366(2組)｜	
	Venturis FXs5166		Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512		｜340〜358｜359〜366(2組)｜	
	Celebris 560		Pentium/60	8						32	16	256	256		244〜247, 251〜254(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Celebris 590		Pentium/90	16						32	16	256	256		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Celebris FP590		Pentium/90	16						32	16	256	256		244〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Celebris 575		Pentium/75	8	128					32	16	256			236〜247, 251〜254(2組)｜348〜358｜359〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Celebris 5100		Pentium/100	16						32	16	256			236〜247, 251〜254(2組)｜348〜358｜359〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Celebris FP5100		Pentium/100	16	128					32	16				236〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Celebris XL5100		Pentium/100	16	192					32	16				236〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Celebris XL5100DP		Pentium/100x2	16	192					32	16				236〜247, 251〜254(2組)｜355〜358｜359〜366(2組)｜373〜376, 381〜384(2組)	
	Celebris GL5100		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		225〜231｜340〜358｜359〜366(2組)｜393〜396(2組)	
	Celebris GL5133		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		225〜231｜340〜358｜359〜365(2組)｜393〜396(2組)	

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

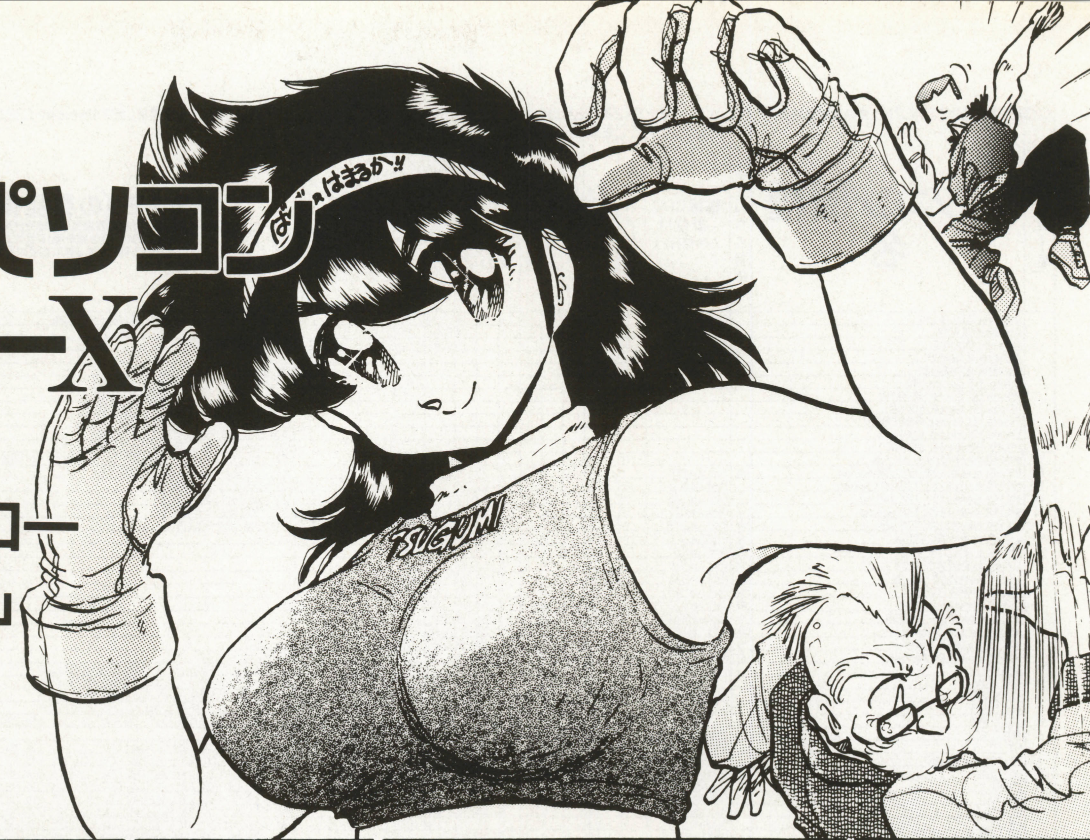
□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンのまな仕様 搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	Celebris GLST5133		Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		225～231 340～358 359～365(2組) 393～396(2組)	
	Celebris GL6000		PentiumPRO/200	16							16	C256			340～347	
	Celebris GL6200		PentiumPRO/200	32							16	C256			340～347	
	Celebris GXM5120														340～347	
	Celebris GXMT5120														340～347	
	Prioris HX Server 590														355～358 359～366(2組) 373～376(2組)	
	Prioris HX Server 590RAID														355～358 359～366(2組) 373～376(2組)	
	Prioris HX Server 590DP														355～358 359～366(2組) 373～376(2組)	
	Prioris HX Server 590DPRAID														355～358 359～366(2組) 373～376(2組)	
	Prioris HX Server 5133														355～358 359～366(2組) 373～376(2組)	
	Prioris HX Server 5133DP														355～358 359～366(2組) 373～376(2組)	
三菱電機	MS540 model5100-8 SX,A,B			16	128	0	4	2	8	32					228～235 236～247, 251～254(2組) 340～358 359～366(2組)	
	MS540 model5166-17 C,CZ apricot	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		225～231 340～358 359～366(2組)	
	MS540 model5133-12SX,BX apricot		Pentium/133	16	128	0	4			32	16	256	256		340～358 359～366(2組)	
	MS540 model5133-12X apricot		Pentium/133	16	128	0	4			32	16	0	0		340～358 359～366(2組)	
	MS540 model5133-12A apricot	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		340～358 359～366(2組)	
	MS540 model5133-17B apricot	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		340～358 359～366(2組)	
	LS550 model5200-32CX	☆	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5200-32CW	◎	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5166-21CX	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5166-21CW	◎	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5133-21X	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model5133-21W	◎	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256			
	LS550 model6200-20MCN	☆	PentiumPro/200	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256			
	MS540 modelF2A apricot	☆	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～231	
	MS540 modelF2B apricot	☆	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～231	
	MS660 modelF2C apricot	☆	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		228～231	
GATEWAY2000	4DX-33									16					244, 246, 251, 253 355, 357, 359, 361, 363, 365 373, 375	
	4DX-33V									16					244, 246, 251, 253 355, 357, 359, 361, 363, 365 373, 375	
	4DX2-50V									16					244, 246, 251, 253 355, 357, 359, 361, 363, 365 373, 375	
	4DX2-66V									16					244, 246, 251, 253 355, 357, 359, 361, 363, 365 373, 375	
	4DX2-66E									8					244～245, 251～252(2組) 355～356 359～360, 363～364(2組) 373～374(2組)	
	4DX2-66J		i486DX2/66	-	128						8	128	128			
	P5-60		*Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32					244～246, 251～253, 236～243(2組) 232～235 373～376, 381～384(2組)	
	P5-60J Family-PC		Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32	16	256			244～246, 251～253, 236～243(2組) 232～235 373～376, 381～384(2組)	
	P5-75J		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	·16	256	256		244～246, 251～253, 236～243(2組) 232～235 373～376, 381～384(2組)	
	P5-90		*Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32					244～246, 251～253, 236～243(2組) 232～235 373～376, 381～384(2組)	
	P5-90J		Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		244～246, 251～253, 236～243(2組) 232～235 373～376, 381～384(2組)	
	P5-100J		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		244～246, 251～253, 236～243(2組) 232～235 373～376, 381～384(2組)	
	P5-120J		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		244～246, 251～253, 236～243(2組) 232～235 393～396(2組)	
	P5-75 マルチメディア		Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16				228～235 236～247, 251～254(2組) 340～342, 344～346 393～396(2組)	
	P5-90 プロフェッショナル		Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16				228～235 236～247, 251～254(2組) 340～342, 344～346 393～396(2組)	
	P5-100 マルチメディア		Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16				228～235 236～247, 251～254(2組) 340～342, 344～346 393～396(2組)	
	P5-120 プロフェッショナル		Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	?	256		228～235 236～247, 251～254(2組) 340～342, 344～346 393～396(2組)	
	P5-133 マルチメディア *32		Pentium/133	32	128	0	4	2	16	32	16	?	256		228～235 236～247, 251～254(2組) 340～342, 344～346 393～396(2組)	
	P5-133 プロフェッショナル *32		Pentium/133	32	128	0	4	2	16	32	16	?	256		228～235 236～247, 251～254(2組) 340～342, 344～346 393～396(2組)	
	P5-150 マルチメディア														393～396(2組)	
	P5-166 マルチメディア														393～396(2組)	
パッカードベル	PackMate 100CDT		Pentium/100								16				355～358 359～366(2組)	
	PackMate 120CDT		Pentium/120								16				355～358 359～366(2組)	
	PackMate 968Superene		Pentium/133	16						32	16				355～358 359～366(2組)	
	Spectria 600														355～358 359～366(2組)	
	Spectria 75CD														355～358 359～366(2組)	
	Spectria 75PM														355～358 359～366(2組)	
	Spectria VFM														355～358 359～366(2組)	
ヒューレットパッカード	Vectra XM2 4/100i														355～357, 359～361, 363～365	
	Vectra XM2 4/66i														355～357, 359～361, 363～365	
	Vectra VL2 4/33s														355～357, 359～361, 363～365	
	Vectra VL2 4/66														355～357, 359～361, 363～365	
	Vectra VL2 5/60														355～357, 359～361, 363～365	
	Vectra VE 4/66														355～357, 359～361, 363～365 373～376, 381～384(2組)	
	Vectra VE 5/75														348～358 359～366(2組)	
	Vectra VL 5/90														348～358 359～366(2組) 393～396(2組)	
	Vectra VL 5/100														393～396(2組)	
	Vectra VL 5/120														393～396(2組)	
	Vectra VL 5/133														393～396(2組)	
	Vectra XM 5/120														348～358 359～366(2組) 373～376, 381～384(2組)	
	Vectra XM 5/90														348～358 359～366(2組) 373～376, 381～384(2組)	
	Vectra XU 5/90c														348～358 359～366(2組)	
マイタック	4060lt U-24A-B														355～357, 359～361, 363～365	
沖	if Station 466DL														355～357, 359～361, 363～365	
オリベッティ	M4-100 ,S,CD MODULO		Pentium/100	8							16					
	MODULO M4														355～357 359～361, 363～365(2組)	
	M4-82 MODULO		Pentium/60	8	128					32	16	256	256		244～247, 251～254(2組) 355～357 359～361, 363～365(2組)	
	M4-484 MODULO		IntelDX4/100	8	64					32	16	256	256		236～247, 251～254	
	M4-464 MODULO		i486DX2/66	8	64					32	8	256	256		236～247, 251～254	
	M4-424 MODULO		i486SX/33	4	64					32	8	0			236～247, 251～254	
	M4-484S MODULO		IntelDX4/100	8	64					32	16	256	256		236～247, 251～254	
	M4-464S MODULO		i486DX2/66	8	64					32	8	256	256		236～247, 251～254	
	M4-424S MODULO		i486SX/33	4	64					32	8	0			236～247, 251～254	
	M4-422S MODULO		i486SX/33	4	64					32	8	0			236～247, 251～254	
	M4-75 ,S,CD MODULO		Pentium/75	8	128					32	16				236～247, 251～254(2組) 355～358 359～366(2組)	
	M4-90 ,S,CD MODULO		Pentium/90	8	128					32	16				236～247, 251～254(2組) 355～358 359～366(2組)	
	SUPREMA M6-860		i486DX2/66	8	64						8				356～357 360～361, 364～365(2組)	
	SUPREMA M6-880		Pentium/60	16	128						16				356～357 360～361, 364～365(2組)	
	SUPREMA M6-620		Pentium/60	16	256						16				356～357 360～361, 364～365(2組)	
	SUPREMA M6-400		i486SX/25	4	36						8				356～357 360～361, 364～365(2組)	
	SUPREMA M6-440		i486DX/33	8	100						8				356～357 360～361, 364～365(2組)	
	SUPREMA M6-460		i486DX2/66	8	100						8				356～357 360～361, 364～365(2組)	
SANYO	EXAGE V 19CV														355～357, 359～361, 363～365	
	MBC-T513S		Pentium/133	16	64	0	4	2	8	16	8				225～231	

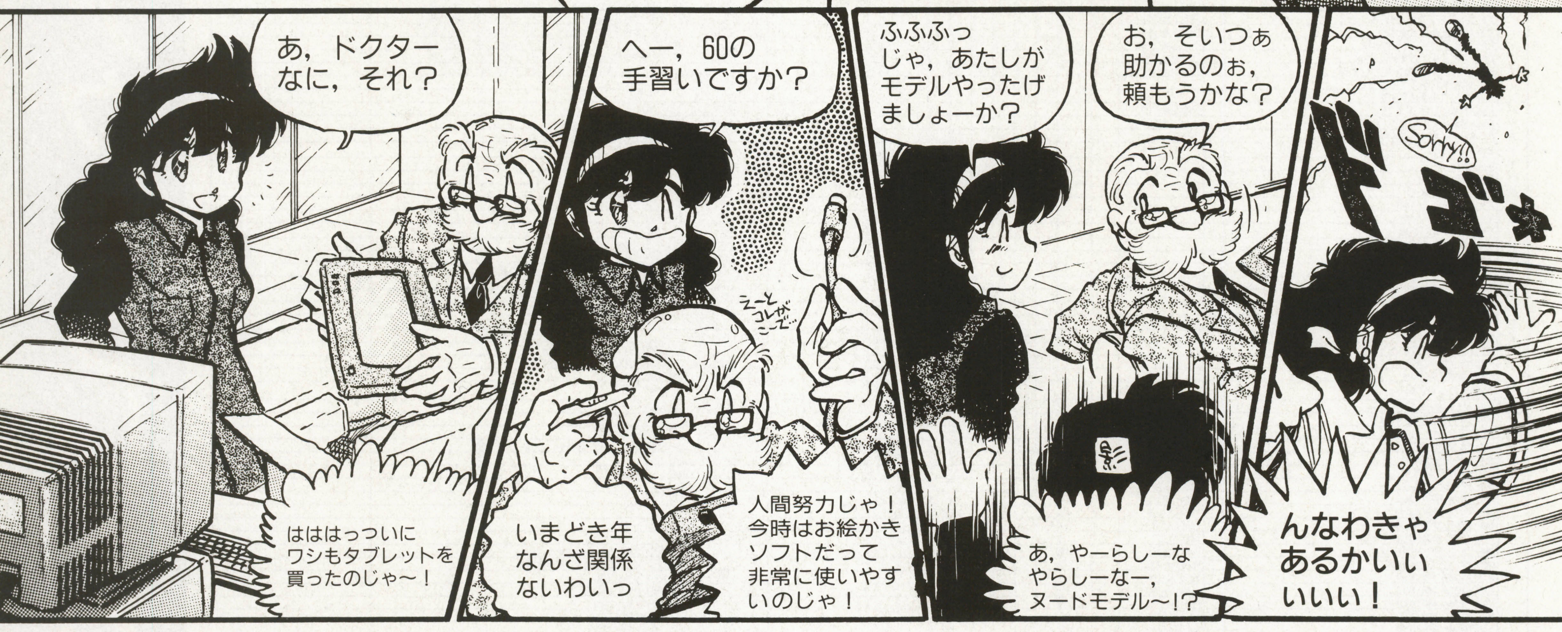
*1(RAM)#1ソケットは4MBまで
*2(PODP)PODP立ち上げ時のメッセージがPODPと表示されません
*3(PODP)低速モードは使用できません
*4(PODP)対応ディスケットキット(TA102 税抜2500円)が必要です。但し、BIOSレベルが96/06/22、診断プログラムV1.11、リファレンスV1.10以上であれば必要ありません
*5(PODP)対応ディスケットキット(TA101 税抜2000円)が必要です
*6(PODP)対応キット(ID#74H1202 税抜4000円)が必要です
*7(PODP)対応キット(ID#69H8918 税抜4000円)が必要です
*8(PODP)マシンのS/N頭2桁が、41.42.43.44のごく一部について、増設メモリとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい。
*9(PODP)マシンのS/N頭2桁が、41.42.43.44のごく一部について、増設メモリ、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
*10(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です 1-2から2-3に変更
*11(PODP)拡張スロット1には、ハーフサイズ以下のカードしか使用できなくなります
*12(PODP)パワーマネジメントモードは使用できません
*13(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW500 S1:OFF S2:ON S3:ON S4:OFF
*14(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW1 S2:OFF
*15(PODP)ディップスイッチの設定が必要です S1:ON S2:ON S3:OFF
*16(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です PJ9:1-2 PJ10:1-2 PJ52:1-2
*17(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P4:2-3 P6:2-3
*18(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P2:2-3 P3:2-3 P4:2-3 P6:2-3
*19(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE J17:2-5
*20(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE
*21(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:2-6
*22(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP1:1-2
*23(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP11:2-6 JP19:1-2 JP23:CLOSE
*24(PODP)Win3.1使用時、装着前にスワップファイルを「BIOS経由で利用」に変更
*25(PODP)マシンのS/N頭2桁が、47.48.49のごく一部について、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
*26(PODP)VLバスカードを使用時、動作しなくなる場合があります
*27(PODP)BIOS設定が必要です"Load Setup Default Settings"を選択してください
*28(PODP)BIOS VersionA02以上が必要です、Nifty-serveよりダウンロードしてください
*29(PODP)WindowsNTおよびOS/2がインストールできない場合があります
*30(RAM)4枚同一容量の製品にて増設
*31(RAM)8MBのメモリモジュール2枚での増設不可
*32(RAM)メモリモジュール増設ソケットがDIMMタイプの場合対応製品なし

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK＃21:「ペイントVSドロー好みはどっち!?」



BY くり ひろし



★パソコンの性能向上に合わせて，CGソフトも新製品やバージョン・アップが続いています。最近の流行はやはりインターネット(Web)対応。透過可能なGIF89a形式ファイル生成なんて当たり前で，プログレッシブJPEGや，「電子スカシ」と呼ばれるウォーターマーク機能に，インターネット経由で一つの画像を同時に描くWebセッション機能…数えだしたらキリがありません。

★かつてはペイント系CGソフトというとPhotoshop(フォトショップ)一辺倒だった感がありましたが，Windows95環境ではCorel(コーレル)やFractal Design(フラクタル・デザイン)など対抗ソフト・メーカーもがんばっています。

★形式のちがう画像ファイルの読み書きは，インポート(Importは輸入)，エクスポート(Exportは輸出という意味)が一般的ですが，通常のLoad/Saveの中でファイル形式を選択する場合もあります。

★今回は紹介しませんでしたが，第三のCGソフトといえばやはり3Dグラフィック・ソフトでしょう。CariGari True Space(カルガリ・トゥルー・スペース)やRay Dream Studio(レイ・ドリーム・スタジオ)等，強力なレンダリング機能をそなえたソフトが低価格で入手できるようになりました。この手のソフトこそが実はパソコンのCPUパワーの恩恵を一番受けているのでした。もちろん，他のCGソフトで使える形式とのImport/Exportが可能なのはいうまでもありません。

★さて，それにしてもソフトを買う予算は限られているし，何でも描いてみたいし…という人には，Officeのような，いわゆる「スィート(詰め合わせ)パッケージ」がおススメです。Corel Draw(コーレル・ドロー)!7やMicrografix(マイクログラフィックス) ABC Graphic Suite(グラフィック・スーツ)などが手頃なところでしょう。フォトレタッチ，ドロー，3Dレンダリング，クリップアートマネージャなどいたれりつくせりの幕の内弁当的なソフト・パッケージですから，悩み(？)も解決ですね！

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

な，なんだ
ちがうのか…
じ…ジョーダン
はさておき
描くモノも決まって
ないんだが使うソフトも
決まっておらなんだじゃ
あら，そりゃ
困ったこと
だわねぇ
やっぱりどんな物を
描くかで使うソフト
も変わってくるもの
ですからねぇ
いわゆるCG作成の
ためのグラフィック
ソフトというやつ
ですけど，
大きくわけて二つ
あるんですよ
おう，そいつは
わしも少しは
知っとるぞ…絵の
描きかたがぜんぜん
ちがうんじゃよな
ペイント系ソフト
ドロー系ソフト
筆で描く。自然な絵画風。
基本的に紙に筆で描くテクニック
はすべて使える。データはドット
（ピクセル），つまり点の集まりで
表現されている。
ビットマップ
イメージ
線で描く。いわゆる製図。
定規を使って描くテクニックが
応用できる。データはベクトル
データ（長さ，向き，位置）で
表現されている。
ベクトル
イメージ
この二つの最大の違いは
何かというと，ドロー系の
ベクトルグラフィックス
では絵の拡大縮小をして
も画質は基本的に下がら
ない（正しくは表示する
装置の画質になる）の…
でも逆に印象が変わって
しまうこともあるわね
これに対してペイント系
の場合はいわゆるビット
マップグラフィックス
だから，絵の大きさは
作った時点で決まって
しまうの…拡大縮小を
すると絵の印象はあまり
変わらないけど，画質が
下がることがあるわ！
拡大しても
線は
キレイ
拡大すると
ジャギー
が見
える
ベクトル：
理科の時間に習ってるよね？ベクトル情報
は，長さと方向が基本（CGの場合はそれに太
さとか色とかの情報が追加される）
ビットマップ：
ビット（1バイトは8ビットです）の有無が
絵を作っている点の有無としてマッピング
されていることから，こう呼ばれる

しかもビットマップのほうはたとえ圧縮したとしても、大きいサイズの画像は大きいファイルになってしまうんだけど、ベクトルのほうはサイズは関係ないのがメリットよね（逆に小さくてもある程度の大きさはあるけど）
私たちが使いそうなもので、代表的なソフトにはこんなものがあるわよ
家庭向
家庭向
家庭向
プロ用
プロ用
プロ用
Adobe Photo Deluxe
Microsoft Paintbrush
Microsoft Image Composer
Micrografx Picture Publisher
Apple Mac Paint
Corel Photo-Paint
フォトレタッチソフト
ペイントソフト
ドローソフト
Fractal Design Art School Dabbler
Adobe Photoshop
Fractal Design Painter
Macromedia Freehand
Micrografx Windows Draw
Adobe Illustrator
Corel Draw!
他にもたくさんありすぎて、とても紹介しきれません!!
でも，微妙なイラストなんかだと逆にやりづらいかも…かゆいところに手がとどかない，とかどっちも一長一短ねぇ
フォトレタッチソフト
ビットマップのペイント系ソフトでも，写真（フォト）の取り込みイメージを修正（レタッチ）する目的から発達したソフトを呼びます
しかし，どれも結構イイ値段なんじゃろ？
一部のソフトは相変わらず10万円以上したりするけど
とんでもない！今時はどれでも安くて高機能よ！たいていのことをするには困らないわよ！
インターネットのホームページの中には，β版とかデモ版，体験版を配布してるところがあるわよ！探してみてね!!
Corelとか
Fractal Designとか
ちなみに，どのファイルがどの形式かというのも，拡張子でだいたいわかるわよ
■ペイント系
（特定のソフトに依存しない形式） Windowsビットマップ bmp
フォトCD pcd
TIFFビットマップ tif
CompuServe形式 gif
PICT形式 pct
JPEG圧縮形式 jpg
（特定ソフトに依存する形式） ペイントブラシ形式 pcx
MacPaint mac
Corel PhotoPaint cpt
MGX PicturePublisher pp5
■ドロー系
（特定のソフトに依存しない形式） PostScript ps
Encapsulated P.S. eps
Windowsメタ形式 wmf
（特定ソフトに依存する形式） Adobe Illustrator ai
Corel Draw! cdr
MicroGrafx Draw drw
ところでFractal Designってところから，Expressionという，まったく新しい，ドローでもペイントでもないソフトが発売されたの！
？？？どういうことじゃ？
基本操作はペイント系ソフトなんですが，ドロー系のようにいったん描いたものを細かく修正できるの！
本質的には見かけはペイントだがその実はドローソフトということなんですよぉ
パス線（動きの線）とクリックポイント（アンカーポイント）で自由に修正
できてしまう!! こいつはスゴイぜ!!
確かにこれまでなかった感じのソフトじゃが…それってそんなにスゴイのか？
ケッコースゴイっすよぉ!?
今一番注目のグラフィックソフトってわけじゃな

そういえば，最終的には何をやりたいの？
うむ，やはりホームページに貼り付けるグラフィックを描きたいんじゃよな～
あ，そうするとGIF形式にする必要があるから，やっぱりペイント系のソフトかのぅ？
ええと，いちがいにそうとも言えないわねぇ…
いまどきのグラフィックソフトって，たいがいエクスポート機能がついてますからねぇ
ホーッ？
本来のファイル
通常のSAVE/LOAD
CG ソフト
EXPORT
GIF ファイル等
本来のソフトがあつかう形式ではない形式に変換してくれる機能よ（逆の機能がインポートね）
たとえば，ドロー系のソフトがGIF形式ファイルを出力するなんてのは，ホームページが当たり前になった今どきじゃ当然の機能かもね
ま，タブレットもあることだし，目的はビットマップ画像を作るんだし…
手描き感覚でおすすめなのはPainter…かなぁ…
…なんといっても画材や紙の種類がいろいろありますからねぇ
ちょっと高価ですがタブレットがあるなら使いこなせるでしょう
缶入りつーのもおしゃれですよね
よし，じゃ早速練習してみよう！
はぁい！
つぐ美くん！モデルを頼む！
み…水着!?
服着てていいのに？
や せっかくだし ぬーどとはいいれんけど 水着くらいはいーかなー，と
まぁいいんじゃ いいけど…
special service
俺コレ ちがうっ
それから どーしたも こーしたも
おおう，つぐ美君！傑作の完成じゃ！これでワシも平成のレオナルドダヴィンチと呼ばれるのじゃー！
ワシわマデライトじゃー
わぁい，モデルがいいがあったわ！…どれどれ
ぐわ
どーじゃ？上手いじゃろ？
Special thanks to Mai. Asisted by Eri.

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年4月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や,オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など,こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●メディアミックス

テレビ，ラジオ，雑誌など他メディアと連携しているBBS局

●同人

アニメ，マンガ，文芸などの同人誌や同人ソフトの活動を中心としているネット

メディア　BBSメディア21・8J2BBS/MIE
地上波・BS/CS・CATV他生活情報など

アクセス番号：0720-89-2122
運営時間：24時間(予定)
入会方法：20歳以上の社会人(大学生)でクレジットカード取得者。オンライン・サインアップは専用番号で
入会金：500円
会費：4000円/年
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：数字4ケタで
住所：〒517-02　三重県志摩郡磯部町山田299
運営者：BBSメディア21・本部・事務局
問い合わせFAX：05995-5-3530(代表)

メディア　RACCO-NET
地域ネットをめざしています

アクセス番号：0952-23-9600
運営時間：24時間
入会方法：SYSOP宛にメールまたは郵送またはFAX
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒840　佐賀県佐賀市城内1-6-10
運営者：サガテレビ RACCOネット事務局
問い合わせ電話番号：0952-23-9111

同人　A・T・B
みなさん，お気軽にアクセスしてください

アクセス番号：0429-43-2890
運営時間：24時間
入会方法：GUESTでアクセス後，Lコマンドを選択して質問にすべて正確に答えてください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：神聖・ビシャ帝國　埼玉総督府
問い合わせ電話番号：非公開

メディア　HIT NETアンダーグラウンド
タマキミ他，ラジオ番組と完全連動！

アクセス番号：03-3782-1146
運営時間：24時間
入会方法：GUESTIDでアクセスして，メインメニューからLで手続きをします
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒142　東京都品川区戸越4-7-10
運営者：寺尾　諭
問い合わせ電話番号：03-3787-0951

メディア　ABCラジオエキスプレス
ABCのパソ2です

アクセス番号：06-452-1008
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒530-01　大阪府大阪市北区大淀南2-2
運営者：朝日放送ラジオ技術部　塩浜，藤井
問い合わせ電話番号：06-457-5912

同人　Milky Way

アクセス番号：0273-85-6641
運営時間：PM10:30～翌AM6:45
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒379-01　群馬県安中市磯部
運営者：須貝治実
問い合わせFAX：0273-85-6641

同人　ANS 綾瀬ネットワークステーション
同人ソフト・法人提供ソフトの自動販売機

アクセス番号：03-5680-5431
運営時間：24時間
入会方法：IDは自動発行しています
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：ANS00000
ゲストパスワード：なし
住所：〒120　東京都足立区綾瀬2-5-4
運営者：PCソフト(有)ANS事務局
問い合わせ電話番号：非公開

メディア　中日ネット
専用画像通信ソフト無償配布中！　インターネット接続サービス提供！

アクセス番号：052-222-3222
運営時間：24時間
入会方法：事務局へオンラインまたは電話などで入会申込書を請求する
入会金：2000円，500円(割引制度適用者)
会費：1000円/月，500円(割引制度適用者)
ゲストID：CNC00999
ゲストパスワード：CHUNICHI
住所：〒460-11　愛知県名古屋市中区三の丸1-6-1
運営者：中日新聞社
問い合わせ電話番号：052-221-0804

メディア　CVC-NET
パーソナルメディアの明日を考えるBBS

アクセス番号：082-233-4403
運営時間：24時間
入会方法：オンラインで申し込んでください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒733　広島県広島市西区中広3-8-8-209
運営者：CPU&CAL　FM放送　パソコン通信事業部
問い合わせ電話番号：非公開

同人　MoonLight Magic Network
アニメ，同人関係を生きがいに……

アクセス番号：0492-81-2363
運営時間：24時間
入会方法：GUESTでアクセスしAコマンドでオンライン・サインアップ
入会金：無料(自己紹介)
会費：無料(書き込み)
ゲストID：STAR
ゲストパスワード：なし
住所：〒350-02　埼玉県坂戸市横沼166-7
運営者：MoonLight Magic Network運営事務局　中島康裕
問い合わせ電話番号：非公開

同人　同人ネットワーク
☆プロへの登竜門，同人仲間のHYPERコミュニケーション☆

アクセス番号：03-3856-7575
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDにてオンライン・サインアップ後日，利用案内を郵送
入会金：無料/有料(28800bps:3分20円)
会費：無料
ゲストID：NEW
ゲストパスワード：なし
住所：〒121　東京都足立区伊興町3-23-8竹中ビル1F
運営者：小泉義仁
問い合わせ電話番号：非公開

同人 CP in TOKYO(CP-NET)
同人即売会の主宰者が運営しています

アクセス番号：03-5995-7428
運営時間：24時間
入会方法：サインアップ後，シスオペが確認
入会金：無料(同人サークル会員を除く)
会費：同人サークル会員のみ登録時500円
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒173　東京都板橋区幸町1-10-507
運営者：CP-NET事務局
問い合わせ電話番号：非公開

同人 コミック情報交換FAXセンター
FAXでアクセスする同人誌のBBS

アクセス番号：0425-30-8123
運営時間：24時間
入会方法：00100＃を取り出し，申込用紙を事務局までFAX
入会金：無料
会費：500円/月
ゲストID：＃
ゲストパスワード：なし
住所：〒197　東京都福生市北田園1-22-2
運営者：伊藤
問い合わせFAX：0425-30-8381

同人 DSK-ネット
"ちょえっす"で始まる明るいネット！

アクセス番号：0466-34-0963
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒251　神奈川県藤沢市辻堂神台2-4-11
運営者：渡辺方大日本専門分野開発機関
問い合わせ電話番号：非公開

同人 Creative Synapse「星街通信」
文芸館・絵画館・音楽館・ポエム館・パステル館

アクセス番号：現在多回線化工事のためアクセス番号が未定です
運営時間：24時間
入会方法：GUESTアクセスで入会申し込み
入会金：無料
会費：最低800円/年以上のシェアネット
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒156　東京都世田谷区赤堤2-3-4-304
運営者：金子隆二
問い合わせID：MXA01445@niftyserve.or.jp

同人 TAD-NET
作家，吉岡平公認FC運営のNETです

アクセス番号：045-243-9502
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップで質問に答えていただきます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：TADGUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒220-91　神奈川県横浜市中央郵便局私書箱102号
運営者：吉岡平公認FC・TAD
問い合わせ電話番号：非公開

同人 古今東西・網　サテライト「神戸」
日本にはびこる古今東西！　関西エリア局

アクセス番号：078-978-2277
運営時間：24時間
入会方法：ゲスト・ログイン時の問いにYと返答
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：KKNK
ゲストパスワード：なし
住所：〒651-21　兵庫県神戸市西区池上4-8-21　ロイヤルシャトー103
運営者：山下秀一
問い合わせ電話番号：078-974-2308

BBS新局情報

■KYJネット
競馬で長者をめざしましょう!

アクセス番号：03-5710-1995
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでログインして資料請求
入会金：20000円
会費：1000円／月
ゲストID：KYJ
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：KYJネット事務局
問い合わせ電話番号：非公開

■MICRON2　-PACE-
高齢者と若者とのマルチメディアネット!!

アクセス番号：075-313-2812
運営時間：24時間
入会方法：メインで「S」を入力後，指示に従う
入会金：無料
会費：無料（寄付歓迎）
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒600　京都府京都市下京区中堂寺南町17　京都リサーチパークサイエンスセンタービル1号館2F
運営者：(株)アナック　企画室
問い合わせ電話番号：075-315-4303

■魔術師の館
魔法が好きな人はぜひアクセスしてね☆

アクセス番号：0462-22-0569
運営時間：PM11：00→PM6：00
入会方法：ゲストで入り，「A」を入力
入会金：取らないよぉ
会費：いらないよぉ
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：ないけど，ハンドル名を書いて
住所：〒243　神奈川県厚木市
運営者：星宮章人
問い合わせ電話番号：非公開

■MYSTIQUE（ミスティーク）
パソコン好きのための情報交換ネット

アクセス番号：07454-5-8524
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでログイン後，「A」コマンドを入力
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒636　奈良県生駒郡平群町北信貴ヶ丘2-3-1
運営者：山田和弘
問い合わせ電話番号：非公開

インターネット／パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携・1997年新春号

■インターネットホームページ情報掲載スタート!
●ＢＢＳ局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん
■ＡＢＣ・50音順ネットワーク一覧
■Windows95／3.1対応CD-ROM付き!!

全国BBSデータ集
1118局を掲載

●A4変型判　予価2,900円

マイコン別冊
近日発売

●お求めは全国の書店、または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

パソコン通信＆インターネットで君も情報通になれる！

ベーシック マガジン BMネットワークTODAY

・・・Vol.12・・・

モデムを電話回線につないでみよう

TEXT BY 吉岡 哲也

念願のモデムを購入し，さっそくアクセスだ！と電話回線を見たら，ケーブルの形が全然ちがう。まだパソコン初心者だった頃の筆者の経験談です。

ベーマガをはじめ，いろいろなパソコン雑誌を読んで，パソコンのことにはくわしいみなさんも，電話回線の元が家のどこにあるかといったことは，意外と知らないのではないでしょうか。今回は，モデムを電話回線と接続するときに注意したいポイントを紹介します。

電話回線をチェックする

インターネットやパソコン通信を利用するには，モデムを電話回線と接続する必要があります。モデムと電話回線は，基本的に**第1図**のようにつなぐわけですが，パソコンやモデムがまだ手元に届くまえに，チェックしておきたいポイントがあります。

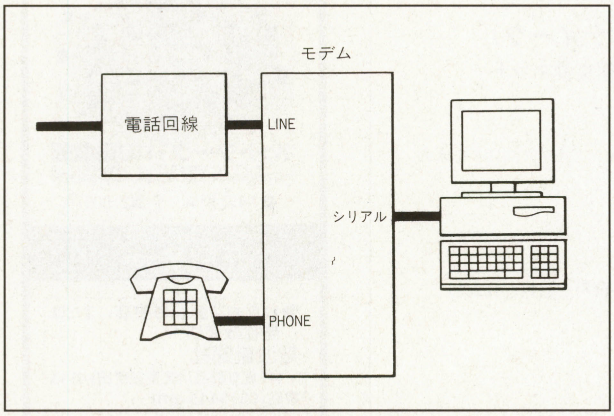
まず，電話機のコードをたどってみてください。みなさんの家の電話回線は，モジュラー式になっていますか？　電話機のコードの元が，モジュラー・コンセントになっていればOKです（**写真1**）。このモジュラー式になっていないと，モデムとの接続はできません。NTT（116番）に申し込めば，無料で工事をしてもらえます。

モデムと電話回線の接続に使うモジュラー・ケーブルは，電話機に使用するごく普通のものです。モデム内蔵のパソコンには付属していますが，あまり長くありません。モジュラー・コンセントが遠い場合などは，その距離に合わせた長さのものを購入しましょう。

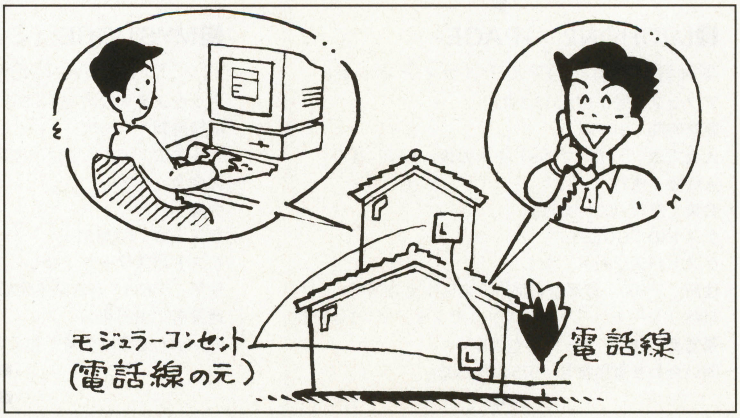
おそらくみなさんの家では，電話回線は1本，モジュラー・コンセントも一つだと思います。この場合，電話機とパソコンで一つの回線を共有することになります。

パソコンの近くに電話機を置くなら，とくに問題はないのですが，たとえば電話機が1階にあって，2階にパソコンを置いて使いたいときなどは，**第1図**のようにはつなげません。

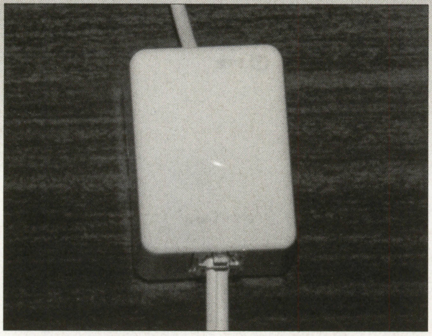
モジュラー・コンセント同様，電話回線の分岐もNTTに依頼すれば，工事してもらえます（**第2図**）。しかし，こちらは有料で1万円程度かかるようです。回線の工事は，依頼してから3日～1週間ほどかかるので，パソコンの置き場所や，モジュラー・コンセントの位置などは，早めに確認して必要なら手続きをしておきましょう。



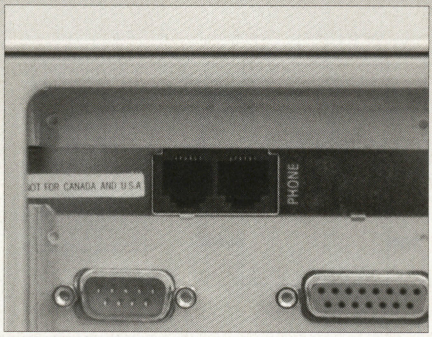
《第1図》モデムと電話回線の接続図。マニュアル類では，このような接続が基本になっている



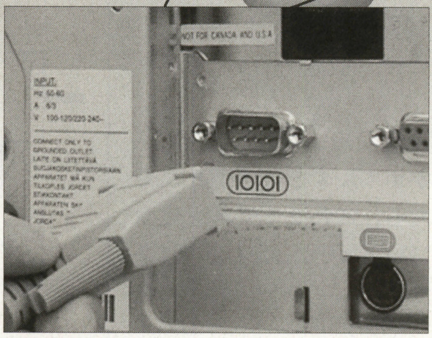
《第2図》有料だが，一つの回線から二つのコンセントに分岐できる。ただし，同時には使用できない



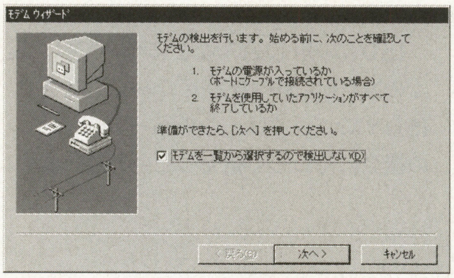
《写真1》電話回線の元がこのようになっていればOK。電話機のケーブルを確認するだけでもいい



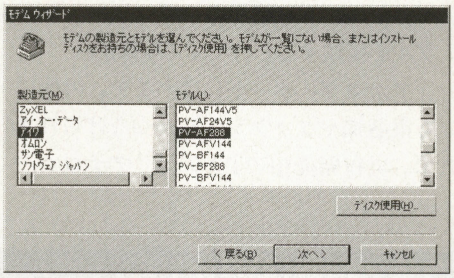
《写真2》モデムのコネクタ部分。写真では，何も表記がないコネクタ(右側)に電話回線，PHONEのほう(左側)に電話機を接続する



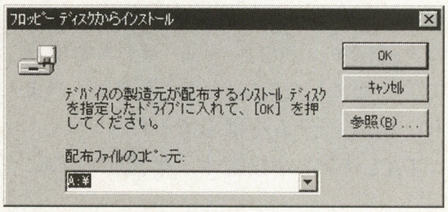
《写真3》外付けのモデムは，シリアル・ポートに接続する。場合によっては変換器が必要だ



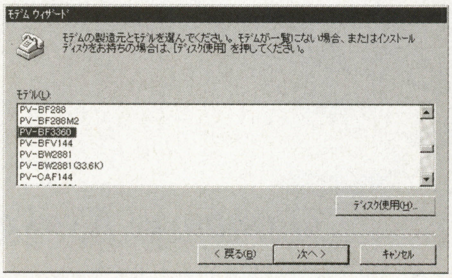
《写真4》［コントロールパネル］のモデムをダブル・クリック。手動で認識を行なうので，チェックボックスをクリックしておく



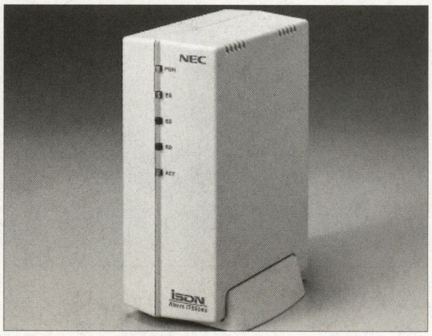
《写真5》製造元，モデルの順で探してみる。リストになかったら，［ディスク使用］をクリック



《写真6》モデムに付属しているフロッピーかCD-ROMをセットし，INFファイルのあるドライブとフォルダを指定する



《写真7》表示されたリストの中から，自分のモデムに該当するものを探す



《写真8》TAもだいぶお買い得になった。写真は，DSUを内蔵したNECの『Aterm55DSU』(価格54,800円)

新しい外付けモデムは手動で認識させる

最近のパソコンは，内蔵型のモデムを搭載したものが多く，電源を入れると即利用できるようになっています。あとは接続をするだけ。接続といっても，モデム自体はすでに本体に内蔵されているので，モデムと電話回線をつないだら完了です。モデムの“LINE”と表記されているコネクタに回線からのケーブルを接続します。

もう一方のコネクタ（“PHONE”または“TEL”と表記されている）は，電話機を接続するためのコネクタです。電話機を使用しない場合や，別々のモジュラー・コンセントにつなぐ場合は，そのままにしておきます。もちろん，ここにあとから電話機やファクシミリを接続しても，問題なく使用できます(**写真2**)。

外付けのモデムの配線は，モデム本体をパソコンのシリアル・ポートに接続する以外は，内蔵モデムと変わりません(**写真3**)。ただし，別途で購入する外付けモデムは，設定もちゃんと済んでいる内蔵モデムとちがい，モデムの機種を認識させる必要があります。

モデムの認識には，INFファイル(*.inf)という設定用のファイルを組み込みます。Windows95では，自動でモデムの機種を認識するようになっていますが，正確に認識されなかったり，新製品のモデムで，サポートされていない場合もあります。

こんなときは，手動で認識させましょう。リストにないモデムなら，パッケージにフロッピーディスクかCD-ROMで，INFファイルが供給されているので，これを使用します(**写真4〜7**)。

ISDNならモデムはいらない？

ISDN（デジタル回線）は，64kbpsの高速通信が可能で（通常の電話回線では，33.6kbpsが最高），インターネットをより快適に利用したい人にオススメです。

ISDNでは，DSU（回線接続装置）とターミナル・アダプタ（以降TAと略）が必要です。TAはパソコンのシリアル・ポートに，DSUは電話回線とTAの間に接続します。配線をシンプルにしたい人

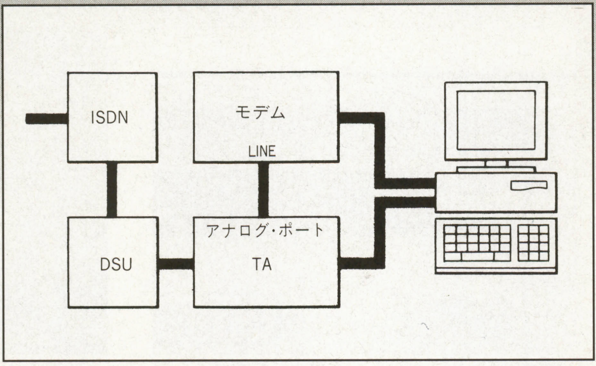
には，DSU内蔵タイプのTAがオススメです(**写真8**)。ただし，これでモデムが完全にいらなくなったわけではありません。

インターネット・プロバイダ（接続業者）や大手商用ネットでは，ISDNをサポートしているところが多く，即アクセス可能です。しかし，それ以外の小規模なパソコン通信ネットなどへは，モデムを使ってアクセスしなくてはいけません。つまり，TAとモデムを併用するわけです。

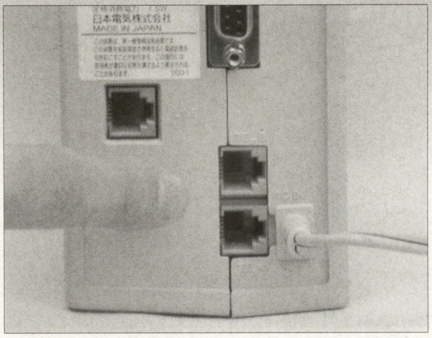
TAとモデムの接続は，**第3図**のように行ないます。TAのアナログ・ポートに，モデムのLINE側からモジュラー・ケーブルを接続するわけです（**写真9**）。

アナログ・ポートには，モデムの他にも電話機やファクシミリがつなげられます。現在発売中のTAには，アナログ・ポートを二つ装備している製品が多いようです。

ISDNの申し込みなどについては，近くのNTTに問い合わせてみてください。ISDNについては，このページでもべつの機会にくわしく紹介したいと思います。



《第3図》外付けのモデムとTAを使う場合，パソコンのシリアル・ポートが二つ必要になる


《写真9》ISDNの場合，モデムはアナログ・ポートに接続する

大人気！ いっきょ1.3倍大増量（前月比）

がんばれ！きょーこ
Gambare! Kyoko

がんば③ きょーこ，DTPに挑戦！?

寒い。チャリを愛する私には，ちとツラい季節になってきました。まぁ，暑いからって泳げるわけでもないし，寒くてもいいんだけど…ってそうだよ，私はスキーもできないんだったわ。ガビーンッ！

いつもは夜な夜なチャットなんかして慢性寝不足状態の私ですが，今回はパソ通から離れて「DTP」の話でもしようかしら。

知ってる？DTPって。フフフ，私が教えてあげるわ（ちょっと自慢モード)。デスクトップ・パブリッシングの略で，簡単にいうなら卓上印刷ってとこかしら。そのDTPを勉強中の私は，タダでDTP講座が受けられるという情報をキャッチ，さっそく行ってきました。ところが…。

うーむ…。初日の講義はとんでもないことやってました。DTP講座っていうくらいだから，いきなりハイレベルなレクチャーがはじまるかと思いきや！　インストラクターの先生はこんなことやっていた…「みなさーん，まずは電源の切りかたをやってみましょうねー」だって，とほほ(泣)。

そのあとも，ウィンドウを閉じるときは「ばってん」を押してくださいねーとか，タスクバーは大きさが変えられるんですよーとか…。そんなことはもう知ってるぞー。いつになったらDTPがでてくるんだー！　誰か私のバス代（300円也）を返してくれー(;_;)／！

とゆーわけで，夜も更け寒さが身に染む頃，私はDTPとはほど遠い，ウィンドウの閉じかたをあらためて教わり，最終バスにさびしく揺られて家路につきました。ちゃんちゃん。

コメント

DTPのP，パブリッシングとは出版のことで，厳密には机の上でプリント（印刷）するということではありません，念のため。だからプリントゴッコはDTPとは言わないんですね。最近ではプリプレスの略であるともいわれてます。ちなみにDDTはプロレスのワザです。関係ナイケド。

（BMネットワークTODAY担当デザイナー）

●筆者紹介●
きょーこ

最近髪を切って“おかっぱ”になった。「常盤貴子みたいでしょ？」と聞くと，「う，うぇぇ！?」と返答不能な夫の反応。内心傷つく一児の母。

インフォメーション・キャッチ・アップ

Information Catch Up

今月の注目 CatchUP!

電子マネーの世界をいち早く体験しよう

●電子マネーのモニターを募集中

EMP（エレクトロニック・マーケット・プレース）推進協議会は，通産省と情報処理振興事業協会が取り組んでいる，電子マネー実験プロジェクトのモニターを募集しています。

この実験は，オンライン・ショッピングの電子決済と，ICチップを搭載したプリペイド・カードを使った電子マネーの実現を目的としたものです。これまで，オンライン・ショッピングやプリペイド・カードは，個人情報の流出や偽造などの問題が指摘されてきました。

今回の実験では，既存のクレジット・カードにICチップを埋め込んだ『マルチファンクションICカード』を使用します。モニターは，このカードで参加企業のオンライン・ショップや，実際の店舗での支払いができるというわけです（もちろん，本人が支払うわけですが…）。

この実験が現実のものとなれば，インターネットで気軽に買い物ができるだけでなく，まったく現金を持たずに生活することも夢ではありません。今回の募集人数は2,000人です（定員を超えた場合は抽選）。申し込み，参加条件などのくわしい内容は，以下のホームページを見てください。

■ホームページ
http://www.emp.or.jp/

パソコン

飯山電機のディスプレイ一体型パソコン新製品はUSB搭載

●飯山電機 Hello Vシリーズ他

高画質ディスプレイを身近な価格で発売している飯山電機から，ディスプレイ一体型パソコンHello Vシリーズの新製品が発売されました。同製品は，Windows環境ならどうしてもほしい17インチ・ディスプレイに，本格的なスペックのパソコンを内蔵した飯山電機オリジナルのパソコンです。せまいスペースでも，快適なWindows環境を構築できます。

今回発売されたのは，話題のUSB（ユニバーサル・シリアル・バス）コネクタとPentium-200MHzを搭載した『aP520017』（価格298,000円）と，Pentium-133MHzの『aP53317V』（価格228,000円）の2製品。aP520017に採用されているUSBは，ジョイスティックやモデム，プリンタなどを接続するための新しいインターフェースの規格で，これから発売される周辺機器の多くが，このUSBに対応することが予想されます。

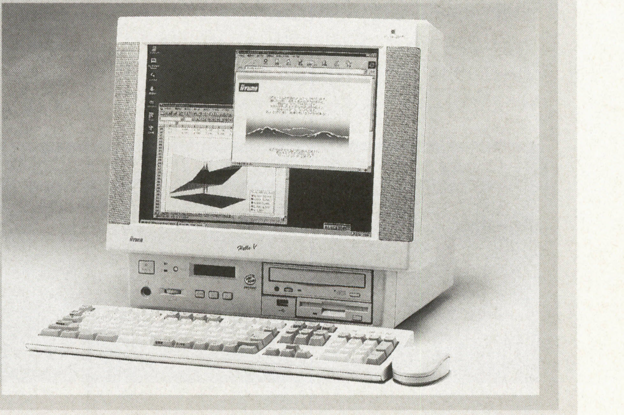
同製品では，一体型パソコンに見られる拡張性の低さを解消。PCIバス2基，ISAバス3基，メモリ・スロット6基（空き4基）を装備しています。

また，今回15インチ・ディスプレイ『MF-8615G』（価格49,800円）と，13.8インチTFTカラー液晶ディスプレイ『LP-1014』（価格365,000円）も同時に新発売となった他，Hello Vシリーズの現行製品『aP56617』（Pentium-166MHz搭載）は，278,000円に値下げされました。

■問い合わせ先
飯山電機株式会社　☎03-3231-8401

■ホームページ
http://www.iiyama.co.jp/

aP520017の主な仕様	
CPU	Pentium-200MHz
キャッシュ	256kB（PBSRAM）
メモリ	32MB（最大384MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	ATI社 Mach64VT（2MB）
HDD	2.1GB
FDD	3.5インチ×1
CD-ROMドライブ	8倍速
ディスプレイ	17インチ・アパーチャグリル管
サウンド	ステレオ16bit／44.1kHz ViBRA16C
拡張スロット（空き）	PCI×2（2），ISA×3（2）
外形寸法／重量	430×453×426mm／約32kg
備考	USBコネクタ スペシャライザー内蔵ステレオ・スピーカ搭載



パソコン WOODYのニューモデルは タッチパネルで気軽にインターネット

●松下電器産業　WOODYタッチパネル

AVパソコンでおなじみの松下電器産業のWOODY（ウッディ）シリーズに，タッチパネル付きディスプレイを採用した一体型モデル『WOODYタッチパネル（CF-100ATV）』（価格298,000円）が追加されました。

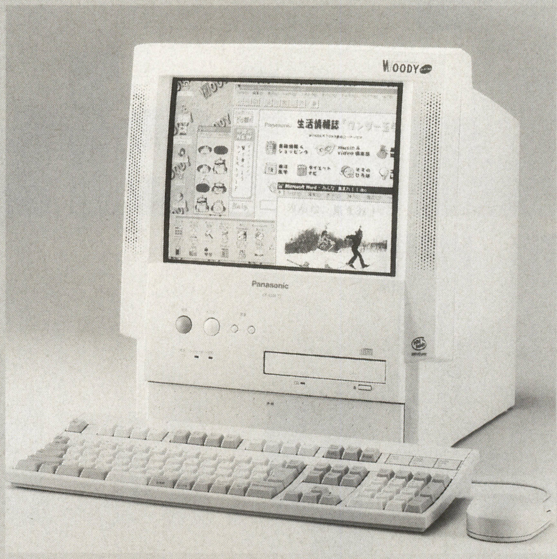
同製品は，画面に直接触れることで，マウス・カーソルの移動や左クリックなどの操作が可能。ダブル・クリックなどのマウスの操作が苦手な初心者にも，簡単にWindowsを使いこなせるようになっています。

Pentium-133MHz，メモリ16MB，HDD1.28GB，28.8kbpsFAXモデムなど，基本性能が充実しているだけでなく，モジネット（文字多重放送）対応TVチューナ・ビューアを標準搭載し，多彩なニュース・ソースを活用できます。

また，現在お得な2大キャンペーンを実施中です。年賀状作成ソフト『Mr.PostmanV5.1』，お絵かきソフト『キッドピクス』，タッチタイピング練習ソフト『もぐらたたキー』が付属（1月15日まで）する他，インターネット・プロバイダ・サービス『Hi-HO（ハイホー）』への10時間無料接続（5月15日まで）などの特典は見のがせません。

■問い合わせ先
松下電器産業株式会社 WOODYサポートセンター
東京 ☎03-3438-2820
大阪 ☎06-906-5694

■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/



WOODYタッチパネル（CF-100ATV）の主な仕様	
CPU	Pentium-133MHz
キャッシュ	16kB（CPU内蔵）
メモリ（最大）	16MB（128MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	Trident社 TGUi9682（2MB）
HDD	1.28GB
FDD	3.5インチ3モード×1
CD-ROMドライブ	4倍速
ディスプレイ	15インチ，超音波方式タッチパネル付き
サウンド	Sound Blaster PRO互換
モデム	28.8kbps，ボイス機能付きFAXモデム内蔵
拡張スロット（空き）	ISA×3（1），ISA/PCI×1（1）
外形寸法／重量	374×442×454mm／約25kg
備考	文字多重放送対応TVチューナー搭載

パソコン Win，Mac2大OSが使えるパソコンの新モデルが登場

●コジマ　Power Macintosh7200/DOSコンパチブル

コジマからDOSとWindows95，マックOSが利用できるオリジナル・パソコン『PowerMacintosh7200/DOSコンパチブル』（価格348,000円）が登場しました。

同製品は，現行の『Macintosh Performa5410/DOSコンパチブル』（価格278,000円）の上位モデル。PowerPC601-120MHz，メモリ16MB，HDD800MBを搭載したPowerMacintoshをベースに，DOS／Vが動作可能な『PCコンパチビリティ・カード』を内蔵したものです。PCコンパチビリティ・カードには，Pentium-100MHz，メモリ24MB（16MB+8MB）が搭載されています。

それぞれのOSは，同時に起動でき，キー操作で画面の切替が可能です。また，双方のOSで共有できるフォルダを作成したり，マックOSからWindowsへデータをコピー&ペーストしたりといった，OSの壁を感じさせない操作環境を実現しています。

Windowsにするか，Macintoshにするかというのは，パソコンを購入するときに最初に立ちはだかる難問です。とにかくどちらも使ってみたいという人や，「職場はWindowsだけど，家ではMacintoshを使いたい！」という欲張りな人に最適なパソコンといえるでしょう。

■問い合わせ先
株式会社コジマ　営業企画本部
☎028-627-7756

■ホームページ
http://www.toppan.co.jp/kojima/

Power Macintosh7200/DOSコンパチブルの主な仕様		
	Macintosh部	Windows部
CPU	PowerPC601-120MHz	Pentium-100MHz
2次キャッシュ	256KB	
メモリ	16MB	24MB
ビデオメモリ	1MB	
CD-ROMドライブ	4倍速	
HDD	800MB	

CPUアクセラレータ

PC-9801FAユーザーにオススメのハイパーメモリCPU

●メルコ EUF-EPOM

「パソコンを買い換えたいけど，予算が足りない」という人にとってありがたいのが，旧機種を低価格でパワーアップできる周辺機器です。

メルコの新製品『EUF-EP0M』（価格29,800円）は，PC-9801FA用のハイパーメモリCPUです。CPUアクセラレータにAMD社のAm5x86-P75（キャッシュ16kB，コプロセッサ機能搭載）を採用し，8倍の高速化が可能。これを装着することで，i486SX-16MHzから128MHzへパワーアップできます。

また，独自の技術により，メモリーCPU間のアクセス・スピードが2倍（32MHz）にアップします。

メモリの増設ができる点も，ハイパーメモリCPUの特徴です。PC-9801FAをはじめとする旧型の98では，14.6MB以上のメモリを認識できないというネックがありました。しかし，ハイパーメモリCPUには，さらにメモリが搭載できるスロットを装備しています。同社の98NOTE用増設メモリ『ENL』シリーズを使って，最大78.6MBまでの拡張が可能です。

■問い合わせ先
株式会社メルコ インフォメーションセンター
☎052-619-1827
■ホームページ http://www.melcoinc.co.jp/

デジ・カメ

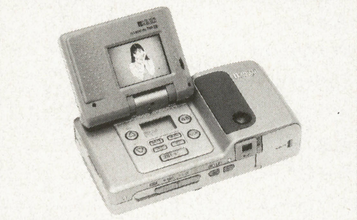
ロングセラー・デジカメDC-2の普及タイプが登場

●リコー DC-2E

リコーからデジタル・カメラの新製品『DC-2E』（価格69,800円）が発売されました。同製品は，現行製品であるDC-2L（価格85,800円）の機能を一部省略し，より手軽な低価格を実現しています。

DC-2Lからは，ボディ・カラー（シャンパン・シルバーからジャーマン・グレーへ）が変更，ストロボ，焦点切り替え，音声記録機能が省略されています。取り外しが可能な1.8インチTFT液晶モニタ，内蔵メモリ（2Mバイト），記録媒体（PCカード）などの基本性能はそのまま継承。もちろん，定評のある41万画素CCDを採用しています。

■問い合わせ先
株式会社リコー パーソナル事業部
☎03-5479-2937
■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp/



デジ・カメ

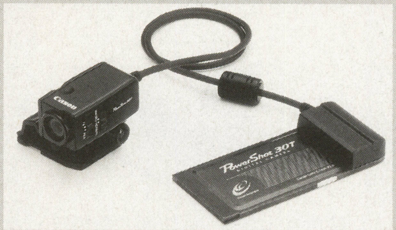
モバイル・コンピューティングに最適なデジタル・カメラ2製品

●キヤノン PowerShot 30/30T

キヤノンから発売された『PowerShot30』（価格39,800円）と『PowerShot30T』（標準価格46,800円）は，PCカードタイプのデジタル・カメラです。

ノートパソコンのPCカード・スロットに差し込み，ディスプレイでモニタリングしながら撮影するため，パソコン上でシャッターを操作するようになっています。また，PowerShot30Tは分離式のレンズ部を採用しており，広範囲の撮影が可能です（30は270度回転式）。

■問い合わせ先
キヤノン販売株式会社
システムサポートセンター
☎043-211-9556
■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/



MIDI

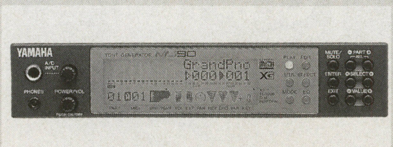
ヤマハ，新MIDI音源でラインナップを一新

●ヤマハ MU90，HELLO! MUSIC! シリーズ

ヤマハは，MIDI音源の新製品『MU90』（価格69,000円）を発売しました。同製品は，同社が提唱しているXGフォーマットの新標準音源として開発され，これまでにくらべ音質，機能ともに大幅に強化された製品です。

また，MU90の発売にあわせて，同社のDTMパッケージ製品『HELLO！MUSIC！』シリーズがリニューアルしました。シーケンス（自動演奏）ソフトには，『XGwork V1.0 forWindows95』が同梱される他，PCカード音源や，ソフトウエアMIDI音源を採用した製品もラインナップされました。

■問い合わせ先
ヤマハ株式会社
電子楽器営業部 デジタルCBX営業課
☎053-460-2432
■ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/



周辺機器

DVDビデオも見られる内蔵型DVD-ROMドライブ

●LK-RV8581AT

CD-ROMの7倍の容量を持ち，これからの記憶メディアとして注目されているDVD-ROM。その読み取り装置であるDVD-ROMドライブ「LK-RV8581AT」（価格128,000円）が，松下電器産業から発売されました。

同製品は，先日発売されたWOODYのDVD-ROMドライブ搭載モデルに採用されているものと同じ，DOS／Vパソコン用の内蔵型DVD-ROMドライブです。付属のDVD-AVデコーダ・ボードをパソコンに装着することで，DVDビデオの再生が可能です。また，DVD-ROMだけでなく，これまでのCD-ROM，ビデオCDにも対応しています。

データ転送速度は，DVD-ROMドライブとしては1,350kB／秒ですが，CD-ROM読み込み時は，6倍速（900kB／秒）となります。

ソフトの供給や映像のメディアとして，主流になることはまちがいなし。誰よりも早く最先端の周辺機器をゲットしましょう！

■問い合わせ先
松下電器産業株式会社
P3カスタマーサポートセンター
☎03-3834-2921
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html

周辺機器

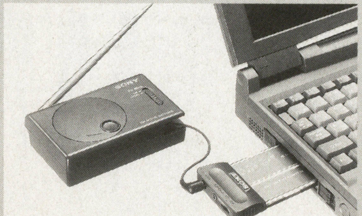
FM文字放送をパソコンでキャッチせよ！

●ソニー DRPC-1

ソニーから，FM文字放送対応PCカード・レシーバ『DRPC-1』（価格22,000円）が発売されました。FM文字放送は，FM局からの番組案内やニュースが文字で見られるサービスです。同製品は，PCカード・スロットに入れるだけで，FM文字放送だけでなく，FMステレオ放送やTV音声放送も楽しめます。

室内でも，付属の巻き取りコード付きアクティブ・アンテナで安定した受信が可能。さらにタイマーによる自動受信や，情報を保存して加工するなど，パソコンならではの使いかたもできます。

■問い合わせ先
ソニー株式会社 お客様ご相談センター
東京☎03-5448-3311 大阪☎06-539-5111
■ホームページ
http://www.sony.co.jp/index-j.html



周辺機器

AVパソコンと組み合わせればTV電話も簡単にできる!

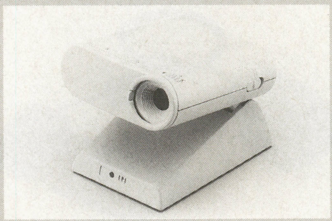
●アイ・オー・データ機器 GV-CDCⅡ

アイ・オー・データ機器の新製品『GV-CDCⅡ』(価格29,800円)は,1/4インチ27万画素CCDを搭載したカラーCCDカメラです。

NECのCanBeや松下電器産業のWOODYなど,ビデオ・キャプチャ(動画取り込み)機能を装備しているパソコンも増えてきました。同製品をこれらのパソコンに接続すれば,動画や静止画の手軽な入力装置として利用できます。また,TV会議ソフト『CU-See Me』と組み合わせることにより,インターネットやLANを使ったTV電話などの画像通信が簡単に実現可能です。

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
☎0762-60-1024

■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/



周辺機器

あるとうれしいワコムのタブレットがさらに身近な価格に!

●ワコム ArtPadⅡシリーズ

タブレットは,ペンを使って普段と同じ感覚でパソコンに絵を描ける入力装置です。このタブレットで有名なワコムが,現行の製品をリニューアルしました。

2サイドスイッチで,左右のクリックをタブレットから行なえるツイン筆圧ペンを採用し,操作性を向上。さらに,価格を引き下げ,手軽に購入できるようになりました。

ArtPadシリーズには,タブレット単体の他,アプリケーション・ソフト(ArtSchoolDabbler,SmartSketch,認識王のいずれか)がセットになったお得なモデルも用意されています。また,4万セット限定で,ハガキ・デザイン・ソフト『ポストdeカード ver.3.0』が付属しています。

■ArtPadⅡシリーズの主な製品の価格

ArtPadⅡSerial	19,500円
ArtPack V2 for Win95	27,800円
ArtPadⅡpro	39,500円

■問い合わせ先
株式会社ワコム 電子機器事業部
インフォメーションセンター
0120-056-814

■ホームページ
http://www.wacom.co.jp/

ソフト

インターネット初心者もこれでネットサーファーだ!

●オムロン インターネット エニウェアVer.2.4b

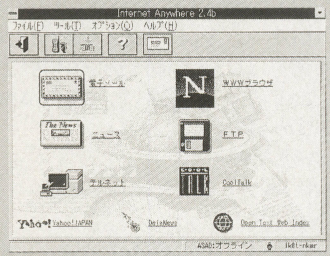
オムロンは,インターネットを使いこなすためのソフトを満載した『インターネットエニウェアVer.2.4b』(価格9,800円)を発売しました。

同製品は,WWWブラウザ,メール・ソフト,ニュース・リーダー,インターネット電話ソフトなど,インターネットの各種サービスを利用するための定番ソフトを収録しています。

また,52社のプロバイダの設定情報が登録されており,これからインターネットをはじめたい初心者でも簡単にアクセスできます。

■問い合わせ先
オムロン株式会社
東京☎045-411-7223 大阪☎06-282-2672

■ホームページ
http://www.omron.co.jp/



ソフト

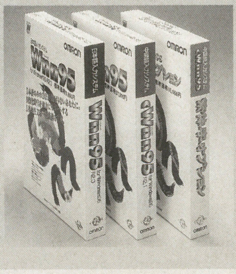
オムロンから日英混合変換が可能なWindows95用日本語入力システム

●オムロンソフトウェア Wnn95

オムロンソフトウェアから発売された『Wnn(うんぬ)95』(価格9,800円)は,Windows95用日本語IME(変換システム)です。同製品の特徴は,日英まるごと変換機能。ローマ字かなモードの状態で,英単語を正しく判断し,入力モードを変えることなく,日本語と英語が混在した文章を作成できます。また,企業名や団体名から,ホームページのURLアドレスに変換するURL変換など,これまでにはない便利な機能を満載しています。

■問い合わせ先
オムロンソフトウェア株式会社
ソフトウェアプロダクト営業部
☎075-352-7211

■ホームページ
http://www.omronsoft.co.jp/



ソフト

低価格画像編集ソフトPhotoDeluxeがさらに値下げ!

●アドビシステムズ Adobe PhotoDeluxe1.0J

アドビシステムズは,画像編集ソフト『Adobe PhotoDeluxe1.0J』の価格を29,800円から17,800円に引き下げました。これにあわせて,Adobe PhotoDeluxe1.0(英語版)も24,000円から17,000円に価格改正。さらに買いやすくなりました。

Adobe PhotoDeluxeは,プロのデザイナーも愛用している画像編集ソフト『Adobe Photoshop』の個人ユーザー向けバージョンともいえるものです。初心者にも使いやすいガイド機能などのインターフェースを持ち,本格的な画像処理が手軽に行なえます。

画像処理系のソフトは,一つは持っておきたいもの。この機会にぜひ手に入れましょう。

■問い合わせ先
株式会社システムソフト
☎092-752-5264
株式会社ソフトウェア・トゥー
☎03-5676-2177
株式会社メディアヴィジョン
☎03-3222-6841
株式会社大塚商会
☎03-5280-5615

■ホームページ
http://www.adobe.co.jp/

その他

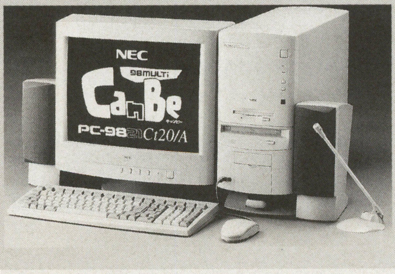
われらが98!めざせ2,000万台

●NEC,PC-98シリーズ 1,500万台達成

ベーマガ読者にもユーザーが多いPC-98シリーズが,累計出荷1,500万台を達成しました。同シリーズは,'82年10月に初代機『PC-9801』を発売し,'95年6月に1,000万台を出荷。注目すべき点は,この1年半で500万台が市場にでていることです。パソコンが急速に普及しているという明らかな証拠といえるでしょう。

同社では,'98年早々には2,000万台の出荷を見込んでおり,'98年を『98の年』と考え,より使いやすい製品の提供とともに,パソコン・スクールやサポート・センターの全国展開,生産販売に関する情報システムの再構築など,サービスやサポートをさらに強化するようです。

■ホームページ
http://www.nec.co.jp/



パソコンBuyer's Guide

バイヤーズ　ガイド

キミのパソコン・システムをグレード・アップしよう！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動，外観は上
5：新品同様品，またはアウトレット品
6：新品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
2408-NMC(VISION)	49,800円	有	無	無	有	3	TVチューナー内蔵	OAシステムプラザ名古屋店
5530-U01	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Aptiva 510(2144-26J)	89,800円	有	有	無	無	4		OTTO
Aptiva2407-RYD	89,800円	有	有	有	有	4		OTTO
Aptiva530(2144-70J)	89,800円	有	有	無	有	4		OTTO
Aptiva550(2144-N40)	108,800円	有	有	無	有	4		OTTO
Aptiva730	99,800円	有	有	有	有	4		OTTO
Aptiva770(2168-S50)	149,800円	有	有	有	有	4		OTTO
Aptiva784	129,800円	有	有	有	有	5		グッドウィル7号店
Aptiva795	359,000円	有	有	有	有	4	展示機	コナン販売柏店
AptivaH55	209,800円	有	無	無	有	4		グッドウィル7号店
PS/55noteN27SX	47,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PS/V Master2411-RWE	69,800円	有	無	無	有	3	当社保証3カ月	OAシステムプラザ仙台店
PS/V2410	52,800円	有	有	無	有	5	RAM 8MB, HDD 170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PS-5523-V08	35,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB, HDD 80MB	フレックス四日市
PS15541-T04	16,800円	有	有	無	有	4	CRT付き	ユニオンコンピューターネットワーク
PS155note N27SX	29,800円	有	有	無	有	4	カラーCRT	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad330C-JJW	109,800円	無	有	有	無	4		OTTO
ThinkPad750CS	99,800円	有	有	無	有	4		OTTO

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Centris650	79,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Centris660AV	64,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshClassicII	34,800円	有	有	無	有	5	RAM 10MB, HDD 80MB, キーボード・マウス付き	ユニオンコンピューターネットワーク
MacintoshClassicII	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshClassicII	17,800円	無	無	無	無	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MacintoshLC	9,980円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshLC520	49,800円	有	無	無	有	3	当社保証3カ月	OAシステムプラザ仙台店
MacintoshLC520	44,800円	有	無	無	有	3		ワンダーボックス
MacintoshLC575	79,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshLC630	49,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshLCII	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshLCIII	29,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshSE/30	39,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshII	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshIIci	29,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshIIfx	39,800円	有	無	無	有	3	当社保証3カ月	OAシステムプラザ仙台店
MacintoshIIfx	29,800円	無	有	無	無	3		OTTO
MacintoshIIsi	12,800円	有	有	無	有	4	RAM 5MB, HDD 80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
MacintoshIIsi	9,980円	無	有	無	無	3		OTTO
Performa5210	128,000円	有	無	有	有	3	当社保証3カ月	OAシステムプラザ仙台店
Performa5210	109,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Performa5210	69,000円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館 竹林店
Performa5220	119,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Performa588	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Performa6210	128,000円	有	有	有	有	3		OTTO
Performa6260	138,000円	有	有	無	無	3		OTTO
PowerBook100	39,800円	無	有	無	無	3	RAM 6MB, HDD 20MB	OTTO
PowerBook140	39,800円	無	有	無	無	3	RAM 4MB, HDD 80MB	OTTO
PowerBook165C	85,000円	有	無	有	有	4	テンキー付き	アイザワ時計店
PowerBook170	49,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerBook180C	119,800円	有	無	有	無	3		OTTO
PowerBook190Series	77,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PowerBook520	97,000円	有	有	有	有	4	クラリスワークス, ソフトケース, AppleTalk2本付き	中京マイコン第2アメ横店
PowerBook520C	198,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
PowerBook5300C/100	279,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PowerBookDuo230	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PowerBookDuo250	95,000円	有	無	有	有	4	SCSIドック付き	アイザワ時計店
PowerBookDuo270C	99,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PowerBookDuo280C	119,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PowerMacintosh6100/66	89,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PowerMacintosh7100/66AV	90,000円	有	無	有	有	4	コンポジットビデオ用アダプタなし	中京マイコン第2アメ横店
PowerMacintosh7100/80AV	145,000円	有	無	有	有	5	ディスプレイ付	アイビット電子
PowerMacintosh7200/90	129,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PowerMacintosh7200/90	128,000円	有	無	有	有	3	256KBキャッシュ付き	OAシステムプラザ名古屋店
PowerMacintosh7500/100	159,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PowerMacintosh8100/80AV	178,000円	有	無	無	有	3	当社保証3カ月	OAシステムプラザ仙台店
PowerMacintosh8100/80AV	148,000円	有	無	無	有	4		OAシステムプラザ名古屋店
Quadra610	59,800円	有	無	無	有	3	当社保証3カ月	OAシステムプラザ仙台店
Quadra700	79,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Quadra800(M1206)	89,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Quadra900	99,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Quadra950	129,800円	有	有	無	無	3		OTTO

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Mobile Gear(MC-K1)	39,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-8801MA2	8,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-9801	15,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/M2	34,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801BA3/U2	59,800円	無	有	無	無	3		OTTO

PC-9801BX2/U2	42,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX3/U2	79,800円	有	無	有	有	4	RAM 1.6MB, HDD 540MB, CD-ROM内蔵済, Win3.1	ワンダーボックス
PC-9801DA/U2	44,800円	有	無	有	有	3	14"CRTセット価格	ワンダーボックス
PC-9801DA/U5	27,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イオシス
PC-9801DA2	19,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801DA2	15,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801DA5	19,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イオシス
PC-9801DS/U2	22,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801DS/U5	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801DS2	13,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DS2	9,800円	無	無	無	無	3	他2台	遊基パソコン館
PC-9801DX2	19,800円	無	無	無	無	3		グッドウィル7号店
PC-9801DX2	12,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801DX2	8,500円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801DX2	6,800円	無	無	無	無	3	他5台	遊基パソコン館
PC-9801DX5	17,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801DX5	12,500円	無	無	無	無	3	HDD 40MB(SASI)	イオシス
PC-9801ES2	19,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801EX2	13,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801FA	36,800円	有	無	無	有	4		ワンダーボックス
PC-9801FA/U2	28,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U5	34,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SCSI)	イオシス
PC-9801FA2	29,800円	無	無	無	無	4	他1台	遊基パソコン館
PC-9801FA2	23,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801FA2	19,800円	無	無	無	無	3		OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801FA5	26,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SCSI)	イオシス
PC-9801FS/U5	22,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801FS5	27,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-9801FS7	34,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FX/U2	27,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801FX5	19,800円	無	無	無	無	4	他1台	遊基パソコン館
PC-9801FX5	19,800円	無	無	無	無	3	HDD 40MB(SCSI)	イオシス
PC-9801LS	29,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館 竹林店
PC-9801LT	4,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801LV22	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801N	19,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801NA/C	79,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801NA120/C	83,800円	有	有	無	有	5	RAM 12MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA40/C	77,800円	有	有	無	有	5	RAM 12MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC	77,800円	有	有	無	有	4	RAM 12MB, HDD 130MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NC	69,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801NL/A260A	79,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801NS	34,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801NS/A	77,800円	有	有	無	有	4	RAM 10MB, HDD 330MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/E40	49,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801NS/E40	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/R	69,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801NS/R	59,800円	有	有	無	有	5	HDD 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	56,800円	有	無	無	有	4	RAM 6MB増設済	中京マイコン第2アメ横店
PC-9801NS/T	49,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801NS/T	35,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS-130	44,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801NV	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801RA21	14,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801RA51	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RA51	18,800円	無	無	無	有	3	HDD 40MB(SASI)	イオシス
PC-9801RL model5	7,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-9801RL/5	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801RL2	12,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801RL21	9,800円	有	有	無	有	4	RAM 4MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RS21	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RX2	9,980円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801RX2	9,800円	無	無	無	無	2		OAシステムプラザ名古屋店
PC-9801RX2	7,500円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801RX2	3,800円	無	無	無	無	4	他1台	遊基パソコン館
PC-9801RX21	9,980円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801RX5	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801T/F71	39,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801TF5	42,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801TF71	59,800円	無	無	無	有	3	RAM 4MB増設, HDD 100MB, TFTカラー, ラップトップ	イオシス
PC-9801UF	12,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801US	19,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-9801UV11	7,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801UV21	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UX21	10,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801UX21	9,980円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801VM2	4,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801VM2	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801VMII	4,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX	6,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	5,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801VX41	6,500円	無	無	無	無	3	HDD 20MB(SASI)	イオシス
PC-9821/S1	59,800円	無	無	無	無	3	CRT付き	フレックス四日市
PC-9821AP/M7	54,800円	無	無	無	有	3	HDD 120MB(IDE)	イオシス
PC-9821Ap2	80,000円	有	無	有	無	4	RAM 16MB, HDD 420MB	アイザワ時計店
PC-9821Ap2/U2	77,800円	有	有	無	有	5	RAM 12MB, HDD 240MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb/2F	89,800円	有	無	無	有	4		ワンダーボックス
PC-9821Ce/S2	59,800円	有	有	有	有	5	RAM 14MB, HDD 340MB	遊基パソコン館
PC-9821CS2/S3	79,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821ct16	198,000円	有	無	無	有	4	CRTなし	OAシステムプラザ仙台店
PC-9821Cu10/D	168,000円	有	有	有	有	6		ワンダーボックス
PC-9821Cx13/S5TA	199,000円	有	有	有	有	4	展示機	コナン販売柏店
PC-9821Cx2/S157	129,800円	有	有	有	有	5		グッドウィル7号店
PC-9821Cx3/S5TA	239,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821CX3/S5TB	169,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Cx3/S7MB	169,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821CxS3	89,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821La7/D5A	115,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ld/350A	115,000円	有	無	有	有	4	SCSIカード付き	アイザワ時計店
PC-9821Ld/350A	88,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Lt2/3D	91,800円	有	有	有	有	5	RAM 8MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Lt2/7A	119,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Na13/C10	239,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Na13/H10	259,800円	有	有	有	有	5		グッドウィル7号店
PC-9821Na13/H10	251,820円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Na15/X14	338,000円	有	有	有	有	4		グッドウィル7号店
PC-9821Na9/H8	179,800円	無	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Nb10/S8	197,800円	無	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Nd/340W	109,800円	無	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Nd2/3	81,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd2/5	118,000円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Ne	119,800円	無	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Ne	110,000円	無	無	無	無	4	DX4-75MHz, RAM 14.6MB, HDD 420MB	アイザワ時計店
PC-9821Ne	105,800円	有	有	無	有	5	RAM 8MB, HDD 500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne120/W	129,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Ne2	98,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Ne2	87,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne2/340W	109,800円	無	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Ne3/3	119,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Np/340W	129,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821NS/340W	107,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Nx/C7	139,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821V10/S5KA	128,000円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821V13/S7RA	174,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Xa7e/S17	128,000円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Xe/U7W	59,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9821Xe/U7w	69,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xt16/W16	352,000円	有	有	有	有	4	展示機	コナン販売柏店
PC-9821Xv13/R16	169,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-H98/80	8,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98/U8-002	16,800円	有	有	無	有	4	RAM 4MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98/U80-002	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-H98/U80-100	24,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-H98S/8	13,800円	有	有	無	有	4	RAM 2MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98S/8model-100セット	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-H98S/8model-100セット	24,800円	無	無	無	無	3	他1台	遊基パソコン館
PC-H98S/U8-002	14,800円	無	無	無	無	4	他1台	遊基パソコン館
PC-H98S/U8-100	24,800円	有	有	無	有	4	RAM 6MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98S/U8-100	24,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-H98S/U8modelU8	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

PC-286LE	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286U	8,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-286VF/STD	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-386GE	24,800円	有	無	無	有	3	デスクトップ, RAM 1.6MB, 5"FDD	ワンダーボックス
PC-386LS	17,800円	無	無	無	有	3	ラップトップ	イオシス
PC-386M-H40	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386NAR2	29,800円	有	無	有	有	3	ノート白黒	ワンダーボックス
PC-386NAST	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-486GR3	48,000円	有	無	無	有	3	RAM 8MB増設, HDD 100MB	イオシス
PC-486GR3	29,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-486MU21WM2	69,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-486NAS2	54,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-486NAU2	69,800円	有	無	有	有	4	完動品	中京マイコン第2アメ横店

コンパック

Presario520	49,800円	有	無	有	有	3	当社保証3カ月	OAシステムプラザ仙台店

SHARP

CZ-600C グレー	15,000円	無	無	無	無	2		アイザワ時計店
CZ-603C 黒	40,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 再入手困難	アイザワ時計店
CZ-653C 黒	35,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 再入手困難	アイザワ時計店

CZ-830C 黒	18,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 再入手困難	アイザワ時計店
PC-A335	163,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-S400	198,000円	有	無	無	有	4		アイザワ時計店

SOTEC

J2SX133	79,800円	無	有	無	無	4		OTTO

digital

セレブレス5100	85,800円	有	有	無	有	5	Pentium100MHz, RAM 16MB, HDD 540MB	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

Dyna Book GT-S575 051CT/W	113,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

日立

FLORA3020	26,800円	有	有	無	有	4	CRT付き	ユニオンコンピューターネットワーク
FLORANOTE 1010NB	31,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

DeskPowerSE253	149,800円	有	無	無	有	4		グッドウィル7号店
FM-TOWNS-20F	14,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館
FMR-50SFX	19,800円	無	無	無	無	3	CRT付き	フレックス四日市
FMV450 NLSS3	63,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DCE1	158,000円	有	有	有	有	6		ビットマップ

松下電器

M530+MDC542	39,800円	有	無	有	有	5	富士通FMR互換, CRT付き	ビットマップ

ディスプレイ

飯山電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MF-5021J	68,000円	有	有	無	有	4	21"マルチCRT	ユニオンコンピューターネットワーク
MF-8221	72,800円	有	有	無	有	4	21"マルチCRT	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

N5913L	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
N5924	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1421	14,800円	有	無	無	有	3	14"CRT	ワンダーボックス
PC-KD1511	15,800円	無	無	無	無	4	他4台	遊基パソコン館
PC-KD1511	9,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館 竹林店
PC-KD1511	9,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-KD1521	16,800円	無	無	無	無	3	15"CRT	ワンダーボックス
PC-KD1521	7,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-KD1522	15,800円	無	無	無	有	3	24kHz, 31kHz OK	イオシス
PC-KD853	5,300円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-KD853	5,000円	無	無	無	無	4		ビットマップ
PC-KD8537	6,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-KD853N	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD854	4,400円	無	無	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD8547	6,300円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-KD854N	12,800円	無	無	無	有	3	14"CRT	ワンダーボックス
PC-KD854N	7,400円	無	無	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD881	16,800円	無	無	有	有	3	15"CRT	ワンダーボックス
PC-KD881	13,800円	無	無	無	有	4		遊基パソコン館
PC-KD881	10,800円	無	無	無	無	4	ヤケあり	遊基パソコン館
PC-KD881	9,500円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-KD882	10,800円	無	無	無	有	3	他3台	遊基パソコン館
PC-KD882	9,800円	無	無	無	有	2	15"CRT, 少々ヤケあり	ワンダーボックス
PC-KD882	7,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-TV352	19,800円	無	無	無	無	4	他2台	遊基パソコン館
PC-TV454	27,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV455	25,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-TV472	64,800円	有	有	無	有	4	20"CRT	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

CR-4000	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
CR-5500	24,800円	無	無	無	有	3	マルチ, 800×600 OK	イオシス
CR-7000	34,800円	無	無	無	有	3	マルチ, 800×600 OK	イオシス
CR-7000	27,800円	有	有	無	有	4	17"マルチCRT	ユニオンコンピューターネットワーク

ELECOM

HRM-LS17	58,000円	有	有	有	有	4	展示機	コナン販売柏店

三洋電機

CMT-A14H2	12,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
CMT-B14U2S	12,800円	無	無	無	無	3	14"CRT	ワンダーボックス

SHARP

CU14MD	7,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

中央無線

CD-2100	78,000円	有	有	無	有	4	ブラックシャドウ管 21"マルチCRT	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

J33CD001	19,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

日立

HM-4317D	25,800円	有	有	無	有	4	17"マルチCRT	ユニオンコンピューターネットワーク

三菱電機

XC-1498CII	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

ハードディスク・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801-B37	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-9801FA-37(I/F付)	7,800円	無	無	無	有	4		遊基パソコン館
PC-9821A-E05	7,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
内蔵100MB SCSI HDD	14,800円	無	無	無	無	3	FA専用	イオシス
内蔵100MB SCSI HDD	12,800円	無	無	無	無	3	DA専用	イオシス
内蔵40MB SASI HDD	5,800円	無	無	無	無	3	DA, RA, RL, DX, RX用	イオシス
内蔵40MB SCSI HDD	7,800円	無	無	無	無	3	FA専用	イオシス

KERNEL

RM270L(N)	31,800円	有	無	有	有	4	他1台	遊基パソコン館

TEAC

HD-130	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

テクノジャパン

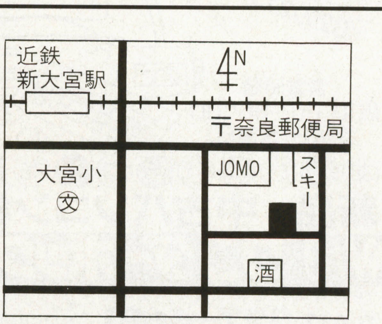
TR41	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

緑電子

Little E40	7,800円	有	無	無	有	3	SASIボード, ケーブル付き	ワンダーボックス

Logitec

LHD-BH270	25,000円	有	無	無	有	3	HDD 270MB, ボード, ケーブル付き	ワンダーボックス

冬の中古パソコン大放出市!
絶賛開催中
パソコン・プリンター・モデム・FAXなどなど
パソコンレンタルもはじめました
※詳細はお問い合せ下さい。
WORKS Corporation Limited
ワークスコーポレーション(有)
リサイクルOAセンター
奈良市大宮町3-4-4
TEL0742-35-5399


LHD-S100K	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

フロッピーディスク・ドライブ

Ace

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AF-5W	9,800円	有	無	有	有	4		ビットマップ
Fスロット用3.5"FDD	12,800円	無	無	無	無	3	MATE A用, 3モード	イオシス

NEC

Fスロット用3.5"FDD	9,800円	無	無	無	無	3	FA, FX用, 2モード	イオシス
PC-9821C2-E01	9,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館
PC-9821CX-E02	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
3.5"FDD×1	6,800円	無	無	無	有	3		イオシス

ELECOM

3.5"FDD×2	11,800円	無	無	無	有	3		イオシス
5"FDD×1	5,800円	無	無	無	有	3		イオシス
5"FDD×2	9,500円	無	無	無	有	3		イオシス
FDD3.5S	8,800円	無	無	有	有	4	3.5"FDD, 2HD, ケーブル付き	ワンダーボックス

SHARP

CZ-6FD5 5"FD	30,000円	有	有	有	有	6		アイビット電子

TOKIN

MDD-6400	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

ランドコンピュータ

LDS-5urシステムUP	38,000円	有	有	有	有	6		アイビット電子

MO／CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CDBOX-L	19,800円	有	有	有	有	4		遊基パソコン館
CDG-TX67	15,800円	有	有	有	有	4	6.7倍速, SCSI-2, PCカード対応	ワンダーボックス

NEC

PC-CD10	4,800円	無	無	無	無	3	他6台	遊基パソコン館

ELECOM

ECD-550	17,800円	無	無	無	無	3	ドライバ付き	イオシス

日本パーソナルコンピューター

PCD-20	44,800円	有	有	有	有	4	Win95用ドライバー付き	中京マイコン第2アメ横店

メルコ

CDO-EY	9,800円	有	無	有	有	4	×2CD-ROM	ワンダーボックス

LAND

LFDC-210	6,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館

Logitec

SCD-440	12,800円	有	有	有	有	4	4.4倍速, NEC, EPSON, DOS/V, マック対応	ワンダーボックス

プリンタ

アルプス電気

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MD-2000J	35,000円	有	無	有	有	4	プリンターケーブル付き	益田パソコンランド

NEC

NM-5020	26,800円	無	無	無	有	2	136桁シリアルドットプリンター	ワンダーボックス
PC-PR1000	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR1000	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR1000 E/4	24,800円	有	無	無	有	3	当社保証3カ月	OAシステムプラザ仙台店
PC-PR201	10,800円	無	無	無	無	3	PC-PR系	イオシス
PC-PR201/60A	12,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-PR201/63A	16,800円	無	無	無	無	4	他2台	遊基パソコン館
PC-PR201/65A	19,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-PR201/65A	15,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201G	17,800円	無	無	無	無	3	PC-PR系	イオシス
PC-PR201H	12,800円	無	無	無	無	3	PC-PR系	イオシス
PC-PR201U	11,800円	無	無	無	無	3	PC-PR系	イオシス
PC-PR201X	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

EPSON

AP-1000V2	24,800円	有	無	有	有	4	熱転写, シリアルドット対応	ワンダーボックス
AP-550	4,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-800	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
AP-900	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CTM-500M	5,500円	無	無	無	無	3	ESC/P対応	イオシス
HG-3000	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
HG-4000	34,800円	有	無	無	有	4		ビットマップ
HG-800	5,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MJ-1050	29,000円	有	無	有	有	4		遊基パソコン館 竹林店
MJ-700V2C	19,800円	有	有	有	有	4		遊基パソコン館
VP-1000	13,800円	無	無	無	無	3	ESC/P対応	イオシス
VP-1350	14,800円	無	無	無	無	3	ESC/P対応	イオシス
VP-135K	12,800円	無	無	無	無	3	ESC/P対応	イオシス
VP-2000	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-2050	17,800円	無	無	無	無	3	ESC/P対応	イオシス
VP-800	5,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

キヤノン

BJ-15VPRO	9,800円	有	無	有	有	4	A4, バブルジェット	ワンダーボックス
BJ-455J	38,000円	有	無	有	有	4	ハガキ〜A3カラーバブルジェット	ワンダーボックス
BJC-210J	17,800円	有	有	有	有	6		イオシス
BJC-820	49,800円	有	無	無	有	3	当社保証3カ月	OAシステムプラザ仙台店
HF-1	9,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
PC-RAM300	9,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
PC-RAM301	5,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館

STAR

JR-200CL	19,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
JR-200CL	19,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
SF-15DMP	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

日本ヒューレット・パッカード

DeskWriter540	21,800円	有	無	有	有	4	MAC対応	ワンダーボックス
DeskWriter550C	12,000円	有	無	無	有	4	マニュアル(セットアップガイド, カラーガイドのみ)	中京マイコン第2アメ横店

富士通

FMPR201プリンター	15,000円	有	有	有	有	6		アイビット電子

ローランド

DXY-980	39,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

スキャナ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CP-100	20,000円	有	有	有	有	4		益田パソコンランド
GT-6500	19,800円	有	有	有	有	5	パラレルI/F付き	遊基パソコン館

キヤノン

IX-4025	38,000円	有	有	有	有	5	カラーイメージスキャナー	ワンダーボックス

SHARP

JX-320M	34,800円	有	有	有	有	5	Mac用	ユニオンコンピューターネットワーク

MICROTEK

ScanMaker2SP	49,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

カード

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PCML-288	19,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
PCSC-II	9,800円	有	有	有	有	4	スカジーカード, 98, EPSON, DOS/V	ワンダーボックス
汎用RAMカード(ノート用4MB)	4,800円	無	無	無	無	3		イオシス

NEC

PC-IC20SI	24,800円	有	無	有	有	5	Win95対応	中京マイコン第2アメ横店

ELECOM

EPC-SCSI-AT	9,800円	有	有	有	有	5	DOS/V用	ユニオンコンピューターネットワーク

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
98HSE-4M	13,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
98用2MB汎用SIMM	3,900円	無	無	無	無	3		イオシス
FA34-4M	16,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
Ld34-4M	5,000円	無	無	無	無	5		ビットマップ
NE-SIM32-4M	3,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
NE34-8M	9,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
NE34A-8M	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
NP34-4M	4,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
NP34-8M	8,800円	有	有	無	有	4		遊基パソコン館
NP34-8M	8,000円	無	無	無	無	5		ビットマップ
NS/T用 2MB	4,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PIO-9234G-1.5	1,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PIO-EX34-4MB	9,800円	無	無	無	無	3	4MB, 子亀	イオシス
PIO-PC34F-4M	9,500円	無	無	無	無	3	4MB, 汎用メモリ	イオシス
PIO-PC34F-4M+EX34-4M	16,800円	無	無	無	無	3	8MB, 汎用メモリ	イオシス
PIO-PC34F-8M	17,800円	無	無	無	無	3	8MB, 汎用メモリ	イオシス
PIO-RA34-2M	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PIO-RA34-3M	11,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PIO-RA34-4M	13,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PK-A486DW	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PK-NSR75	13,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

IBM

DOS/V NOTE用8MB	7,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

アセットコア

586-133MHz	12,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館

Intel

387DX-20	1,800円	無	無	無	無	3	コプロセッサ	イオシス
387SX-10	1,800円	無	無	無	無	3	コプロセッサ(ES2用)	イオシス
387SX-10	1,500円	無	無	無	無	3	コプロセッサ	イオシス
486DX2-66	4,800円	無	無	無	無	3	ODP	イオシス
487SX	2,800円	無	無	無	無	3	コプロセッサ	イオシス
JBOXDX20DP66	7,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
JBOXDX20DPR50	14,800円	有	有	有	有	6		ワンダーボックス
JBOXDX20DPR66	16,800円	有	有	有	有	6		ワンダーボックス
JBOXDX40DP75	9,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
JBOXDX40DPR75	9,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
JBOXODP486DX2(50MHz)	8,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

NEC

DXヨウ2MB	6,800円	無	無	無	無	3	他4枚	遊基パソコン館
Ld,Lt,NL/A用4MB	3,980円	無	無	無	無	4	他1枚	遊基パソコン館
PC-9801-61U	3,800円	無	無	無	無	4	他2枚	遊基パソコン館
PC-9801LX-01	3,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-9801RL-01	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-9821NA9-B01R	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

コンピュータクリニック

ODP-DX4-Nd	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

Cyrix

CX-486DLC-25GP	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

富士通

FM01GD	4,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

maxell

B/V-403	10,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館

メルコ

4000EHS-A	9,800円	有	有	無	有	4	H98用4MB RAMボード	ユニオンコンピューターネットワーク
Ap, As, Ae用 2MB	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
Ap, As, Ae用 4MB	9,500円	無	無	無	無	3		イオシス
Ap, As, Ae用 8MB	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
AVR-512	3,900円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
BM-2000	1,500円	無	無	無	無	3		イオシス
DA, RA21用 4MB	9,500円	無	無	無	無	3		イオシス
EDA-4000	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
EDA-6000	16,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
EDS-4000	11,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
EMJ-2000	4,500円	無	無	無	無	3	2MB, 汎用メモリ	イオシス
EMJ-4000	9,500円	無	無	無	無	3	4MB, 汎用メモリ	イオシス
EMJ-4000L	8,000円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
ENT-6000	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
FA, BX, BA用 8MB	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FA用 2MB	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FA用内蔵 4MB	9,500円	無	無	無	無	3		イオシス
H98用 4MB	9,500円	無	無	無	無	3		イオシス
HAS-33W	6,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
HNE-33QP	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
HNS-33T	9,800円	無	無	無	無	5		遊基パソコン館
HSP-16DR	4,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
MES-3000L	7,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
MRA-0	2,980円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
MRC-3000S	7,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
RCS-2000	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
RCS-8000	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

その他

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GA-1024A	9,800円	有	無	有	有	4	98シリーズ, グラフィックボード, アクセラ	ワンダーボックス
GA-DRV2/98	9,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
GA-JISET	2,800円	有	無	有	有	4	98, GAハイレゾライブラリ	ワンダーボックス
GV-98X	12,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
MC34-4M	12,800円	有	無	有	有	4	PC-9821Ce専用	ワンダーボックス

AIWA

PV-EF2880	14,800円	有	有	有	有	4	H9.3月まで保証, モデム, マック用	ワンダーボックス
PV-P24	4,800円	有	無	有	有	4		遊基パソコン館

Apple

QuickTake150	35,000円	有	無	有	有	5	マック用デジタルカメラ, 640×480ピクセル, RS-422	ワンダーボックス

アルファデータ

AD-FS2	6,400円	有	無	有	有	4	コードレスFM音源, 98FELLOW・MATE用	ワンダーボックス
AK-110	13,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館

インタウェア

Vinage LC	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

WEIC

バーコードリーダー	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

COMSTAR1212AT	1,000円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
COMSTAR2424AT/4	2,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801-55L	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

PC-9801LV-01テンキー	7,500円	有	有	有	有	6		アイビット電子
PC-9801N-06L	6,500円	無	無	無	無	3	98ノート(N, NS)内蔵2400bpsモデム	イオシス
PC-9821C2-E01	8,800円	有	無	無	有	4	増設3.5"フロッピードライブ, CS2, Ce2用	ワンダーボックス
PC-9872R	1,000円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-CM202	1,000円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC9801FA02	8,000円	無	無	無	無	3	SCSIインターフェースボード	ワンダーボックス
PC9821N-B02	11,000円	無	無	無	無	3	8MB RAM, 98NOTE用	ワンダーボックス
マウス	1,500円	無	無	無	無	3	100, 200, 400カウント切替可能	イオシス

EPSON

PC-286NOTE用	4,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PCMVCB1	14,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
ポケットタイプ2400	4,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

ELECOM

AD-98NSE	2,500円	無	無	無	無	3	CRT PACK	イオシス
SS-100L	6,500円	無	無	無	無	3	ノート用FM音源	イオシス

オムロン

MD24FB5V	4,800円	有	有	有	有	4		遊基パソコン館

カルコンプ

1023-SP	68,000円	有	有	無	有	4	プロッタ	ユニオンコンピューターネットワーク

クリエイティブ

SoundBlaster	5,800円	無	無	無	無	3	ドライバ付き	イオシス
VBRT300	20,000円	有	有	有	有	5	未開封品	中京マイコン第2アメ横店

CONNECTIX

QUICK CAM	9,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館

コンピュータテクニカ

FMC-98	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
SPB-98	12,800円	有	無	有	有	5		遊基パソコン館
ビデオパック98N	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

Sertek

MPEG Player	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

サン電子

MS24BF	4,800円	無	無	無	有	4		遊基パソコン館

サンワサプライ

JY-JF98	3,800円	無	無	有	無	4		遊基パソコン館
KB-D1521	4,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館

SHARP

SS-SC28Mハンディースキャナ	9,000円	有	有	有	有	6		アイビット電子

SONY

SMD-340BW	15,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館

ソフトウェアジャパン

BOCAMODEM M144JE	9,800円	有	有	有	有	4		遊基パソコン館

NOVAC

CD CINEMA	15,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

HILIFE

SMART PEN	14,800円	有	無	有	有	4	手書き文字入力認識タブレット	中京マイコン第2アメ横店

日立

possible	49,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館

富士通

FMT-451	29,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
FMT-MD302	4,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館

MICRO CORE

MC-14400FX	9,800円	有	有	有	有	4	FAXモデム	遊基パソコン館 竹林店

マイクロコム

Desk Port 288	12,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館

Microsoft

Side Winder 3D PRO	7,800円	有	無	有	有	5		遊基パソコン館

メルコ

WAP-2000	9,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
WGP-VG4	15,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

ローランド

ミュージ郎 55ST	25,800円	有	有	有	有	5	98用	ユニオンコンピューターネットワーク
ミュージ郎 BOARD2	18,000円	有	有	有	有	5	DOS/V用	ユニオンコンピューターネットワーク

Logitec

LFA-19	6,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館
LFM-144BS	9,800円	有	有	有	有	4		遊基パソコン館
LHA-15FA	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
LHA-201	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
- ■アイビット電子：〒192 東京都八王子市北野町560-5 ☎0426-45-3001
- ■アイザワ時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
- ■コナン販売 柏店：〒277 千葉県柏市吉野沢1-5 ☎0471-47-9801
- ■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351
- ■ソフトプラザ遊基 竹林店：〒321 栃木県宇都宮市竹林町333 ☎0286-43-6686
- ■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-83-0455
- ■OAシステムプラザ名古屋店：〒460 愛知県名古屋市中区大井町3-20 ☎052-332-5233
- ■グッドウィル7号店：〒460 愛知県名古屋市中区大須3-33-16 ☎052-251-5677
- ■中京マイコン 第2アメ横店：〒460 愛知県名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル2F ☎052-261-6738
- ■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 ☎0593-53-7503
- ■イオシス：〒550 大阪市西区立売堀6-7-43-707 ☎06-443-9227
- ■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
- ■益田パソコンランド：〒698 島根県益田市駅前町29-5 ☎0856-22-0396
- ■OAシステムプラザ仙台店：〒980 宮城県仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F ☎022-268-5541
- ■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

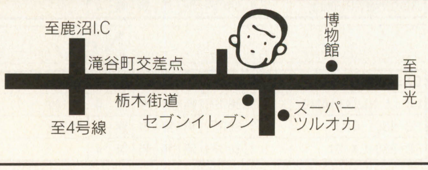
遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは 買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品
遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00－PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南



BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

★★★★ ★★★★

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X1/turbo
X68000
FX-890P
PC-E500
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

プレイステーションのソフトが作れる

「ネットやろうぜ」楽しみかたのいろいろ

いま会員になるともれなく付いてくる!

プロフェッショナルな映像作家が活用している立体グラフィック・ソフト「LightWave3D(ライトウェーブ)」

「ネットやろうぜ」スタータキットDTL-3000　価格：120,000円　丹治 佐一

「ネットやろうぜ」スタータキット(DTL-3000：標準価格12万円)は，プレイステーションのゲームソフトが自分で作れるという実験プロジェクト「ネットやろうぜ」の会員を対象に，ソニー･コンピュータエンタテインメントが直接販売しているものです。

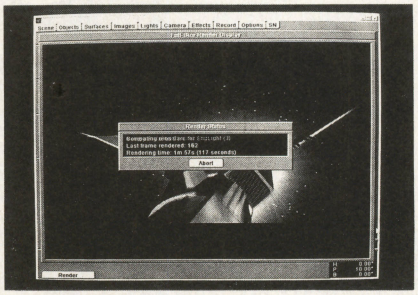
新たに，このキットにプロフェッショナル向けの3D(三次元)グラフィックツール“LightWave3D Ver.4”がバンドルされました。すでに会員の人にも無償で配布されるというられしい企画です(97年3月末までの期間限定ですので，お早めに)。これにより，プロフェッショナルな3Dアニメーションの作成はもとより，プレイステーションで利用する3Dモデルの作成がより簡単に行なえるようになります。

感覚では，LightWave3Dソフトを買うと「ネットやろうぜスタータキット」がオマケで付いてくるというほど，すごいものなんですよ。

今回は，「ネットやろうぜ」会員に無償配布される“LightWave3D”の魅力を紹介しましょう。

▲≪写真1≫プレイステーション用実験プロジェクト「ネットやろうぜ」スタータキットに三次元グラフィックソフト“LightWave3D”が添付(期間限定)された

▲≪写真2≫LightWaveには，日本語マニュアルが付属しているから安心。ソフトはCD-ROMで供給される



▲≪写真3≫LightWaveでレンダリング途中の画面

三次元グラフィック・ツール「LightWave3D」

このソフトは，もともとAmiga(アミーガ)パソコン用のビデオ・エフェクト用ソフト“VideoToster(ビデオトースター)”に添付されていたという経歴をもつソフトです。ビデオ編集やエフェクトを行ないたいためと，またそのプロフェッショナルな立体映像が手軽に作れるLightWave3Dが安価に手に入るということから，Amigaがほしくてたまらなかったものです(LightWaveほしさにビデオトースターを買った人も多かった)。

そんな，筆者が泣いて喜ぶ“LightWave3D”が「ネットやろうぜ」スタータキットにバンドルされるというから，とても驚きました。

動作環境は，ネットやろうぜが走っている「DOS/Vパソコン」。Windows95(またはWindowsNT3.5)のOSが走っていて，486(486SXの場合は，FPUが内蔵されていないといけない)またはPentiumのCPUが搭載されていること。最低限のメモリはWindows95で16MB，NTで32MB必要です。

ハードディスク容量は，最低限で10MB必要です。なお，インストールにCD-ROMドライブが接続されている必要があります。

話を戻して，このソフトは，機能性，操作性，コスト，拡張性などすべての面においての条件を満たす3Dグラフィック・ツールソフトです。映像を作成するプロフェッショナル達がこのソフトを活用して作品を作っています。映画の本場のハリウッドでも数多くのプロダクションで利用されているほどです。

LightWave3Dの中身は？

LightWave3Dは，二つのアプリケーション・ソフトからなっています。

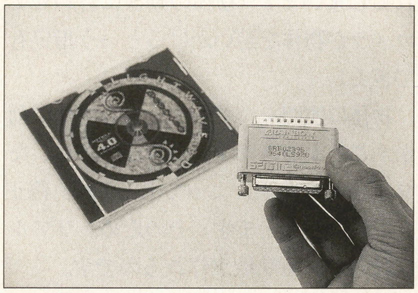
一つは，3Dの物の形(オブジェクト)をCADソフトを操るように作成するための“LightWave Modeler(モデラー)”。そしてモデラーで作られた形(オブジェクト)などからサーフェイスやテクスチャー・マッピングなどの処理を施して，アニメーション作品にするための“LightWave レイアウト”です。

作成手順としては，モデラーで動かす物の形(オブジェクト)を作成し，それをレイアウトに読み込んで，カメラやライト，物体の動きを付けてアニメーション化します。

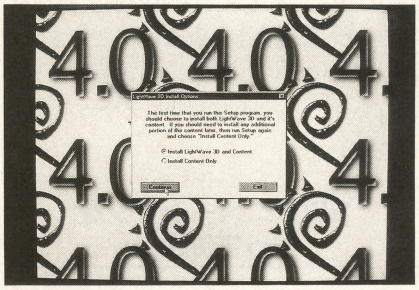
プレイステーション「ネットやろうぜ」での利用は，プレイステーション上で動作させる物の形をモデラーで作り，それをDXFファイル形式で出力し，プレイステーションの開発ソフト上で利用することになります。

手軽に，3Dアニメーションを作成するのであれば，このLightWave3Dだけで十分です(十分すぎる)。

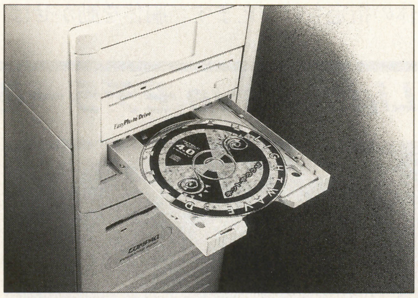
ソフトウエアのインストール



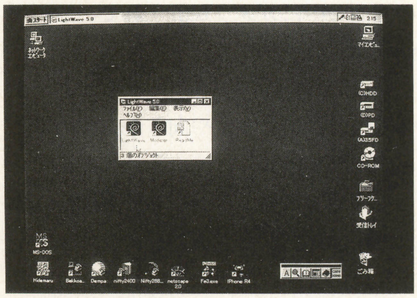
▲≪写真4≫ソフトをインストール，実行させるためにはこの「ハードウエア・プロテクション・キー“ドングル”」をプリンタ・ポートに差し込んでいなければならない



▲≪写真6≫CD-ROMにあるファイル“Setup.exe”をマウスでダブル・クリックすればインストール開始。LightWaveとContentをインストール



▲≪写真5≫CD-ROMドライブを使って，ソフトウエアのインストール作業を行なう



▲≪写真7 ≫インストールが完了すると，LightWave（ライトウェーブ）とModeler（モデラー），サンプル・データなどがインストールされる

インストールして 3D作品を作ろう

さっそく，ソフトをインストールしてみましょう。ソフトはCD-ROMに入っていますから，CD-ROMドライブは必要です。マニュアルは3冊あり，それぞれ日本語で書かれていますので安心して利用できます（システムガイド&インストレーション，ユーザーガイド，リファレンス・マニュアル）。

インストールは簡単で，Windows95の場合は，CD-ROM内にある“Install.exe”をマウスの左ボタンですばやく2回押せば（ダブル・クリック），インストール作業が開始されます。このとき，付属のハードウエア・プロテクション・キー“ドングル”をパソコンのプリンタ・ポート端子に差し込んでおく必要があります（プリンタなどの周辺機器がその端子にすでに差し込まれているときは，ドングルをコンピュータに取り付け，その後部にプリンタなどのケーブルを取り付けます）。

インストールが完了したら，必ず再起動させます。LightWaveを利用するときには，必ずそのドングルが差し込まれていないと動作しませんので注意してください。インストールが完了したら，二つのアプリケーションがウィンドウに現れます。レイアウトとモデラーの二つです。

まずは，モデラーを実行させてみましょう（モデラーのアイコンをマウスでダブル・クリックする）。立ち上がると，メニューなどの表示は英語表記ですが，マニュアルが日本語なのでそれをよく読めば簡単に操作ができます。

モデラーで3Dの物体を作る

モデラーでは，製図の3面図同様の画面が現れます。左上の画面がTopView（トップビュー）で物体を上から見ている図です。その下側がFaceView（フェイスビュー）で物体を正面から見ているところの図面です。さらにその右側はLeft View（レフトビュー）で，物体を左から見ているところの図面が表示されます。

右上には，その3面図で描いた物体がそのまま三次元の立体映像となって表示されます。その画面をマウスの左ボタンを押しながら動かすと自在に好みの向きから見ることができます。

物体の作成は，基本的なBox（箱），Ball（球），Disc（円柱），Cone（3角錐），Sketch（フリーハンド，手書き），Numeric（数値入力）などを使って描くことができます。たとえば，Boxを選択して3面図の中でマウスボタンを押しながらマウスを動かすと（ドラッグ），四角が現れます。各面でマウスを動かせば正確に作れます。

ここでMakeボタンを押すか，マウスの右ボタンを押すことで，描いたものが物体として作られます。Optionの設定で右上の映像をSorid（ソリッド）にしておくと，陰線処理が施された立体映像が表示されます。

実際に行なってみると，その表示の速さやモデリングのしやすさは抜群です。筆者もいろいろな立体グラフィック・ソフトを利用していますが，その使いやすさや描画の速さに驚きました（筆者はPentium150MHz，COMPAQ PRESARIO 9650 利用）。

実際に3D映像，レンダリング，アニメーションなどを行なわせると，そのコマ数が多いため，少しでもパワーのあるマシンがほしくなります（数秒のコマ数の映像を作るのに何時間もの時間が必要になる）。こんなとき，処理の速い3Dグラフィック・ソフトがあれば，結果がすばやく得られて便利です。

モデラーのほかの機能

さて，モデラーには，このほかに“レイヤー”という機能があります。これは，面が重なって利用できるもので，その面ごとにいろいろな形を作っておけば，細かな修整も手軽に行なえる便利な機能です。たとえば，レイヤー1に車輪をおき，レイヤー2には車体というように，パーツごとに作成し並べられるのです。

モデリング機能としては，点で選択修正するのか，ポリゴンで行なうのかなどの選択のほかに，カット&ペーストの機能，キーボードから打ち込んだ文字をポリゴンとして入力する機能や，オブジェクトを曲げる“Bend（ベンド）”，引っ張る“Magnet（マグネット）”，一部をねじる“Vortex”，一部を膨らませたり縮ませる“Pole”，オブジェクトに厚みを付ける“Extrude”，オブジェクトを一周させ

る“Lathe”，鏡に映った映像を作る“Mirror”，オブジェクトの端を傾ける“Bevel”など書ききれないほどです。

こうして作った物体(オブジェクト)は保存して，LightWaveのレイアウトに内容を渡します。

3Dアニメーションを作ってみよう

オブジェクトをLightWave レイアウトに読み込みます。

ソフトを立ち上げると，メッシュ模様の画面の中にカメラが置かれている画面が表示されています。

マウスで画面内をドラッグすると，立体映像で自由な角度や向きから眺めることができます。

このレイアウトで行なうことは，作られているオブジェクトやカメラ，ライトを配置，または動きを指定して，カメラで捕らえられている内容をレンダリングして映像を得るものです。

先ほど作った，オブジェクトを単に配置したのでは，動きになりません。アニメーションの動きを作るには，キーフレームという，動きのポイントとなる画像を指定することで行ないます。

たとえば宇宙船をオブジェクトとして作ってみましょう。それが目の前を飛び去るようなアニメーションをさせます。それには，まず，動きの始めの部分で宇宙船の位置を決め，それを始めのキーフレームとして登録します。

つぎに目の前を横切って飛び去った後の位置や向きに宇宙船を動かし，それをつぎのキーフレームとします。キーフレームとキーフレームの間を何コマの映像にするかを決めて登録することで，パソコン側が動きを補完して作成してくれます。

2コマのキーフレームを作成しただけで，目の前を飛び去る宇宙船のアニメーションが出来上がります。

さまざまな効果も思いのまま

この宇宙船のオブジェクトの動きのほかに，カメラの向きや動きを加えれば，宇宙船と一緒に飛びながら，ゆっくりと追い越され，回り込んでエンジンの噴射口を覗きながら，反対側に回り込むというような，SFXさながらの映像が簡単に作れてしまいます(物体の動きに合わせてカメラが物体を追いかけるという指定もできる)。

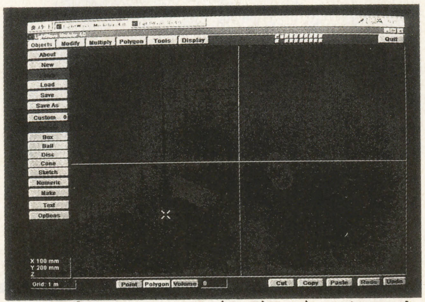
物体に照明を当てるライトも同様に動かすことができます。動きは，滑らかなスプライン曲線によって指定され，修正も手軽に行なえます。そのため，リアルな動きのある映像が作れるのです。

さらに，オブジェクトは個々に動きの設定を行なえるだけではなく，ロボットのように，胴体に手や足が付いている物体の指定も行なえます。胴体を動かせばそれにつれて足や手の位置が変化するというようにです。個々の動きのほかにそれらの指定が行なえるため，複雑な動きも指定できます。

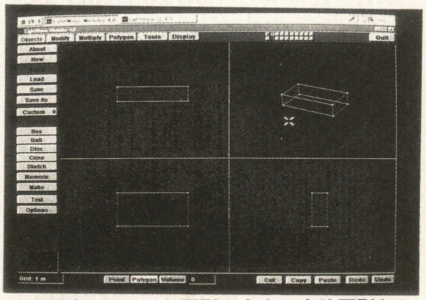
作成したアニメをチェックしてみよう

こうして，作成したアニメーションは“Preview”プレビューでワイヤフレームの連続した動きで見ることができます。良ければ“Render”（レンダー）ボタンを押して，レンダリングを行なって映像を作ります。

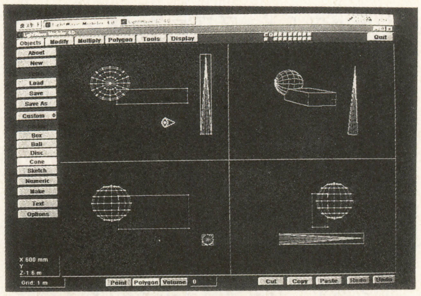
LightWaveモデラーを使って図形を作成



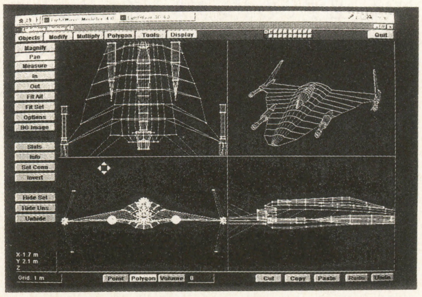
▲《写真8》Modeler（モデラー）アイコンをダブル・クリックして，モデラーを立ち上げる。製図の3面図を描くように図面を描いて立体の形を作る



▲《写真9》描いた図形は右上に立体図形として表示される。マウスで自在に物体を動かして見ることができる

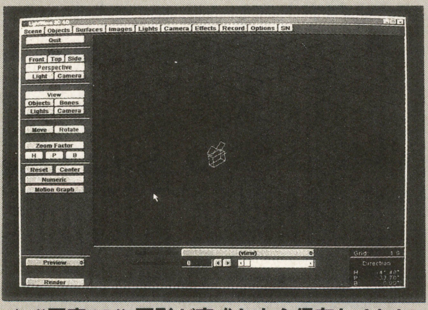


▲《写真10》四角形のほかに球や円柱，円錐，フリーハンドなどで図形を作れる

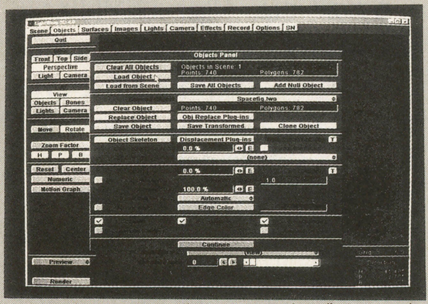


▲《写真11》こうしてスペース・シップ（宇宙船）を作ってみた。左上画面が上から見たところ。左下画面が正面。右下画面が左側から見たところだ。右上画面をマウスで動かせばリアルタイムで自在な方向から眺められる

LightWaveレイアウトを実行



▲《写真12》図形が完成したら保存し，Light Waveレイアウトを立ち上げる。画面はすでに立体空間で，ここに物体やカメラ，ライトを置いて映像を作り上げる

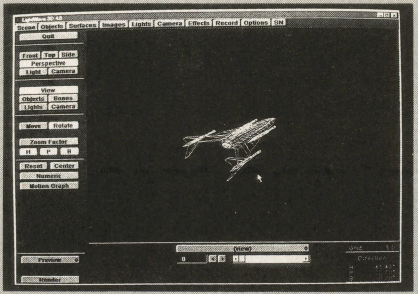


▲《写真13》先ほど作った物体（オブジェクト）を読み込んでみよう。このパネルウィンドウでは，オブジェクトの細かな設定（マッピング設定など）も行なう

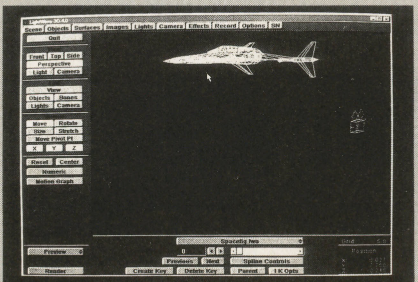
なお，カメラのレンズの被写界深度(ピントのあう部分）の設定や，明るい光源を見たときに現れるレンズフレアの設定，すばやい動きを撮影したときに起こる画像のブレを表現する機能など，プロの映像作家が好む機能が満載されています(プラグイン機能により，別のエフェクト機能が付加できる機能もある)。

実際に作ってみると，ワイヤフレームのすばやい3D表示に感動します。キーフレームを設定し，アニメーション動作のチェックも楽です。

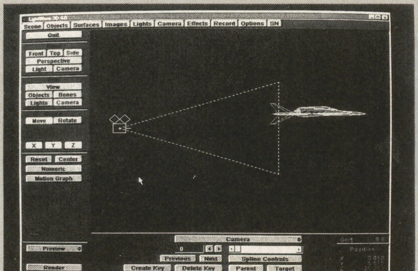
操作は，Viewの表示の選択（フロント，トップ，サイド，ライト，カメラ)と



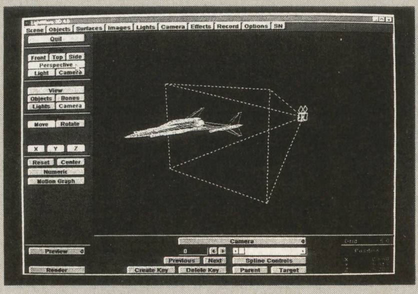
▲≪写真14≫読み込んだ物体図形を空間に配置してみる。マウスで自在な方向に動かせる



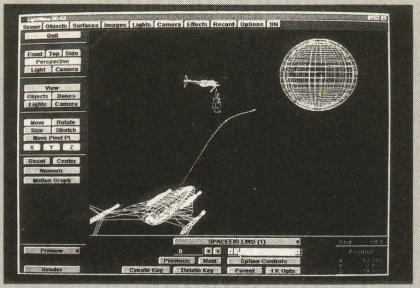
▲≪写真15≫宇宙船は空中を飛んでいるので，マウスを使って宇宙船を上側に配置してみた



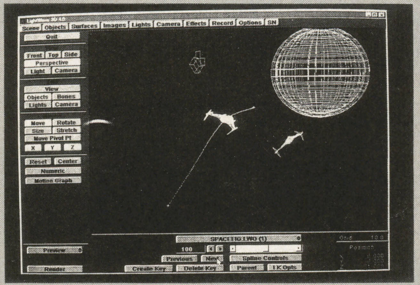
▲≪写真16≫最終的な絵(レンダリング)はカメラから見たところが利用される。そこで，自分が映画監督になったように，物体の動きは当然として，カメラの配置や動きを決める



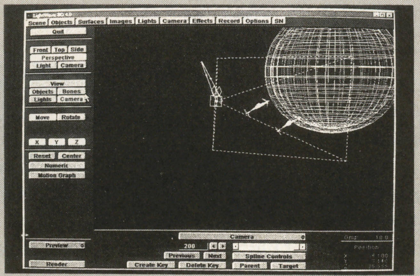
▲≪写真17≫斜めから見たところ。カメラを修正(Edit)に選択すると，カメラが捕らえている範囲を点線で見せてくれる



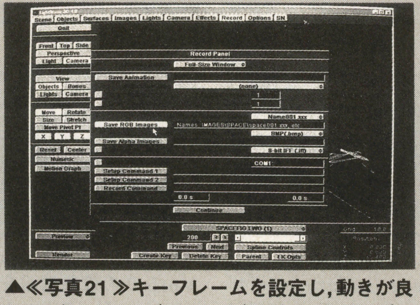
▲≪写真18≫見ている映像をカメラにすれば，カメラからの映像が直接見られる。このとき，マウスを操作すればカメラの位置も自在に変更できる。写真はオブジェクトの宇宙船を指定して，その動きを見ているところ



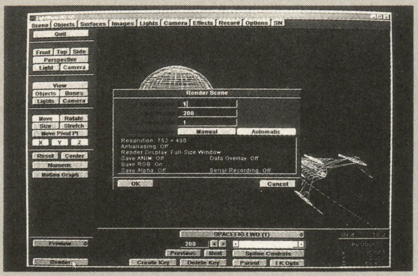
▲≪写真19≫動きのポイントとなるキーフレームを登録すれば，アニメーションが手軽に作れる。物体のオブジェクトごと，カメラやライトごとにそれぞれ動きが付けられる



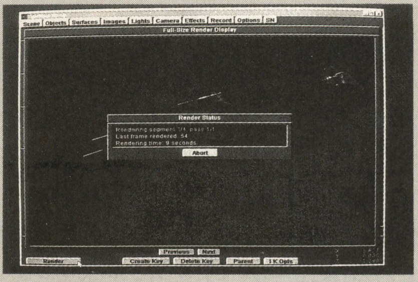
▲≪写真20≫キーフレームとキーフレームの動きの補完はパソコンが自動的に行なってくれる。写真はカメラの動きを見ているところ



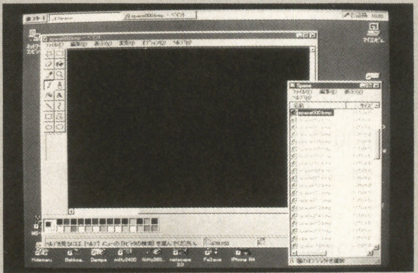
▲≪写真21≫キーフレームを設定し，動きが良ければ，Record（レコード）パネルでレンダリングしたときに保存する内容を決めておく。保存できる内容は，アニメーション・ファイル(AVI, FLIC)，RGBイメージ（BMP, JPEG, PCX, PICT, TIFF他）



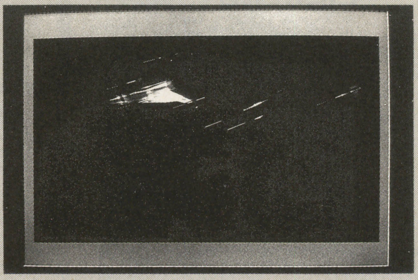
▲≪写真22≫映像を作るには，画面左下にあるRender（レンダリング）ボタンを押して，レンダリングを開始させる。レンダリングする部分のコマを指定



▲≪写真23≫レンダリングを行なっているところ。設定した内容によって，1コマの絵の完成時間が異なる。アニメーションだとコマ数が膨大になるので完成までに何時間もかかる



▲≪写真24≫完成した映像を見てみよう。保存形式をBMPにしたので，Windows95のペイントブラシで手軽に見る事ができる。写真右側は完成した絵のファイル。コマ数がそのままファイル名になっている



▲≪写真25≫レンダリングした内容を見たところ。質感が出ていてとてもかっこいい

▲≪写真26≫カラーでお見せできないのが残念。アニメーション化して見るとかっこいい

実際に操作を行なうEditの選択があります。便利なのは，表示をカメラにしておき，修正のEditでオブジェクトを選択すれば，カメラからの映像を見ながら物体の位置を修正したりできることです。

表示（View）と修正（Edit）をうまく選択することで，自在に位置関係や動きの設定が行なえて，とても便利です。

スピード感に感激！

実際にレンダリングを行なってみると，そのスピードに感心しました。宇宙船が2機カメラの前を通過するアニメーションでは，200コマ（秒間30フレームで動かすので約6.6秒の映像）でレンダリングが約30分で完了してしまいました（1コマ約9秒程度）。特殊なレンズフレアやレイトレーシングなどさせていないとはいうものの，そのスピーディな結果に感激です。もちろんその質感などはSFXさながらのかっこ良さ抜群です。

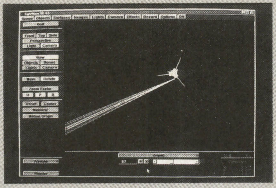
レーザーを放ちながら手前に飛んでくる宇宙船のアニメーションは，180コマ（秒間30フレームで6秒）の映像では，レーザーやレンズフレアなどの処理があって，一コマ約1分から2分半ほどかかり，約3時間30分ほどかかってしまいました。写真は，BMP形式に落とした各コマの映像をWindows95にあるペイントブラシで読み込んで表示させてみました。もちろん動画映像のaviファイルに落とすこともできます。

最後に，LightWave3Dを紹介しているインターネット・ホームページのようすやアドレスを載せておきますので，作られた作品などを見て，そのすごさを自分で体験してください。こんなソフトが今なら「ネットやろうぜ」スタータキットに付いてくるのですから驚きです。次号では，LightWaveで作ったオブジェクトをプレイステーションで動かしてみます。

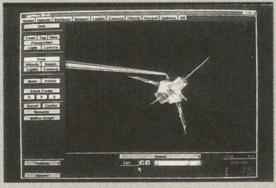
コラム LightWaveで作ったものを見てみよう

LightWaveのワイヤフレームの映像（レイアウトで位置を決め，アニメーション設定した映像）から実際にレンダリングしてアニメーションになった映像を見てみることにしましょう。同じコマを比較してみました。

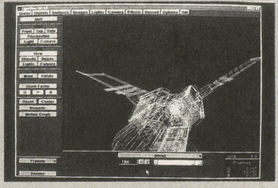
LightWave レイアウト画面のようす



▲≪写真34≫宇宙船がレーザーを発して飛んでくる

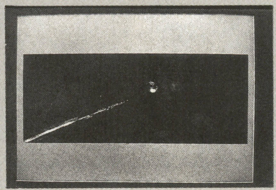


▲≪写真35≫近づきレーザーを発射

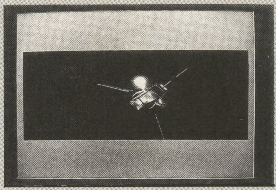


▲≪写真36≫アップがかっこいい

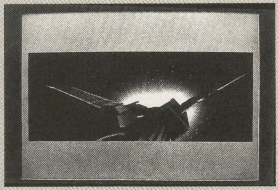
レンダリングさせて完成した映像



▲≪写真37≫レーザー光がとてもきれいだ（赤色）

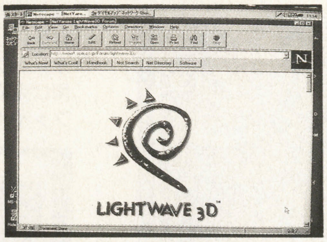


▲≪写真38≫レーザー部分にレンズフレアが見られる

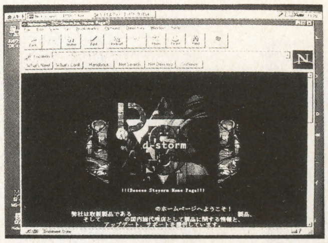


▲≪写真39≫噴射口が真っ白に輝いている

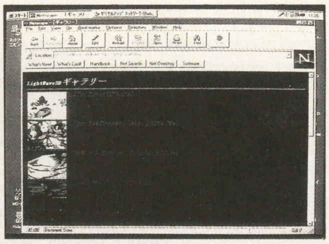
LightWave関連インターネットホームページ



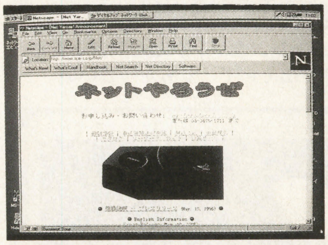
▲≪写真28≫ネットやろうぜLightWaveフォーラム・インターネットホームページ。残念ながら会員の人しか入れません。[http://www1.scei.co.jp/Forum/lightwave3D/]



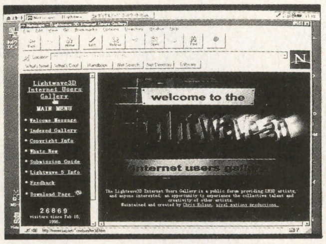
▲≪写真30≫LightWave3Dの日本代理店ディストームのホームページ。アップデート情報などが見られる。[http://wellmet2.wellmet.or.jp/˜dstorm/]



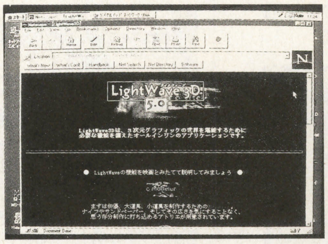
▲≪写真32≫同じくディストームホームページ内にある，LightWave3Dで作った作品集のページ。[http://wellmet2.wellmet.or.jp/˜dstorm/art.html]



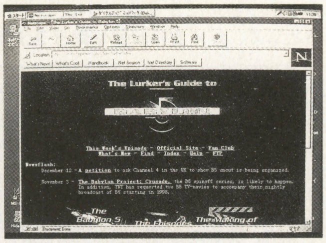
▲≪写真27≫ネットやろうぜホームページ。ここで実験プロジェクト「ネットやろうぜ」の情報やLightWaveの配布情報が見られる。[http://www.scei.co.jp/Net/]



▲≪写真29≫LightWave3d Internet Users Gallery（ユーザギャラリー）ホームページ。ユーザーが作った作品などが見られる。[http://www.iag.net/˜cnelson/lw3d.htm]



▲≪写真31≫LightWave3D Ver5.0の最新情報を紹介しているページ。ディストームホームページ内にある。[http://wellmet2.wellmet.or.jp/˜dstorm/lw.html]



▲≪写真33≫米国の人気TV番組"BABYRON5（バビロン5）"のホームページ。CGはLightWaveで作られ話題になった。[http://www.hyperion.com/lurk/lurker.html]，ギャラリーは[http://www.hyperion.com/b5p/Effects/Thumb/]

ついに登場したWindows上で動作するN88BASIC！

N88互換BASIC for Windows

パソコン通信でGET！

《DATA》
制作者：潮田康夫さん
（栃木県立宇都宮東高等学校）
形態：フリー・ソフトウエア
入手方法：商用ネット『NIFTY-Serve』でダウンロード（FGALAP #6）
動作環境：Windows3.1以上（要LHA）
制作者より：従来になかったBMPファイルやフォントの倍率指定表示機能にも注目してください。

N88BASICが甦る！

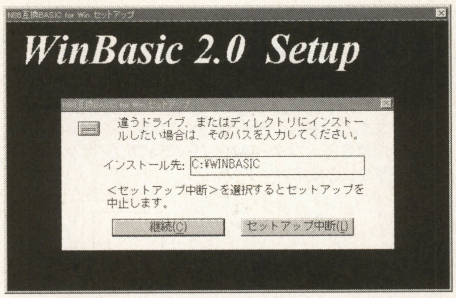
PC-98シリーズ対応のBASIC言語は，つぎの二つがNECから用意されていました。

①N88日本語BASIC（86）
（DISK-BASIC版）
②N88日本語BASIC（86）
（MS-DOS版）

①は，基本的にフロッピーディスクでシステムを起動し，MS-DOSなどとは異なる独自のファイル管理を行ないます。以前のPC-98シリーズには標準添付されていたのですが，PC-9801DA／DXを境に①は付属しなくなりました。

そのため，現在N88BASICのプログラムを動作させるためには，PC-98ユーザーは②を購入する必要があります（最近の投稿も②に対応させることが増えている）。しかし，今やOS（基本ソフト）の主流はWindows95。Windowsに対応していないN88BASICの魅力は，現在半減しているといえるでしょう。

そんな状況の中，登場したのがこの『N88互換BASIC for Windows』です。

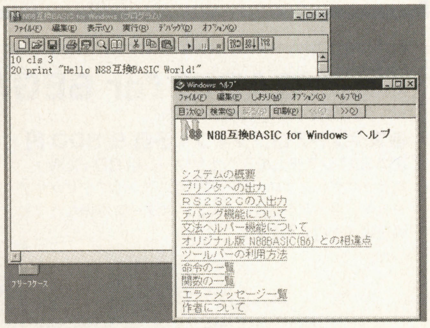


《第1図》セットアップ画面。通常のアプリケーションと同じように，誰でも簡単にセットアップすることができる

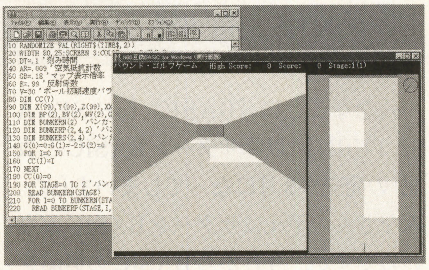
Windows3.1以上が動作するなら，98はもちろん，FM TOWNSやDOS／Vパソコンでも N88BASICのプログラムが動くのです！

一般的なプログラミングで使う命令はほとんどカバーしていますので，多くのプログラムは修正なしで動作させることができます。サポート外の命令があっても，プログラミングの知識があれば，移植も楽に行なえるでしょう。

ただ一つ気になるのが，動作速度です。N88互換BASICはインタープリタ型のため（リストをまとめて翻訳するコンパイル型に対して命令を一つ一つ翻訳するタイプのこと），スピードが要求されるアクション・ゲームには向かないでしょう。



《第2図》このように左奥のウィンドウにリストを入力していく。ヘルプ機能や編集機能が充実しているのが魅力だ！（N88BASICの貧弱な編集機能にはみんな頭を痛めているはず）


《第3図》今月の『先生と生徒のためのBASICプログラミング講座』のプログラムも，修正することなく動作！ ただし，ボールが到達するのに3～4分かかる（Pentium-90MHzの場合）

現在，N88互換BASICのバージョンは2.00。つぎのバージョン・アップには，コンパイル機能に期待したいですね！

《第1表》N88互換BASIC for Windows Ver2.00命令の一覧

サポートしている命令	BEEP，BLOAD，BSAVE，CHAIN，CIRCLE，CLOSE，CLS，COLOR，COLOR=，CONSOLE，COPY，COM ON/OFF/STOP，DATA，DEF FN，DEFINT/SNG/DBL/STR，DIM，END，FIELD，FOR…TO…STEP～NEXT，GET，GET@，GOSUB～RETURN，GOTO/GO TO，HELP ON/OFF/STOP，IF…THEN…ELSE/IF…GOTO…ELSE，INPUT，INPUT #，KEY，KEY (n) ON/OFF/STOP，KILL，LET，LINE，LINE INPUT，LINE INPUT #，LOCATE，LSET/RSET，MID$，MOUSE (n) ON/OFF/STOP，NAME，ON COM GOSUB，ON ERROR GOTO，ON HELP GOSUB，ON…GOSUB/ON…GOTO，ON KEY GOSUB，ON MOUSE(n) GOSUB，OPEN，PAINT，PLAY，POINT，PRESET，PRINT/LPRINT，PRINT #，PRINT USING/LPRINT USING，PRINT # USING，PSET，PUT，PUT@，RANDOMIZE，READ，REM，RESTORE，ROLL，RUN，SCREEN，STOP，SWAP，WHILE～WEND，WIDTH，WRITE，WRITE #
サポートしていない命令	CALL，CLEAR，COLOR@，COMMON，DEF SEG，DEF USR，DRAW，ERASE，ERROR，FILES/LFILES，INPUT WAIT，KEY LIST，KINPUT，KPLOAD，LINE INPUT WAIT，MOUSE，ON PEN GOSUB，ON STOP GOSUB，ON TIME$ GOSUB，OPTION BASE，OUT，PEN ON/OFF/STOP，POKE，RESUME，SET，STOP ON/OFF/STOP，TERM，TIME$ ON/OFF/STOP TRON/TROFF，VIEW，WAIT，WIDTH LPRINT，WINDOW
ツールボタンなどにより代替できる命令	AUTO，CONT，DELETE，EDIT，LIST/LLIST，LOAD，MERGE，NEW，RENUM，SAVE
サポートしている関数	ABS，AKCNV$，ASC，ATN，ERL/ERR，CDBL，CHR$，CINT，COS，CSNG，CSRLIN，CVI/CVS/CVD，DATE$，ENVIRON$，EOF，EXP，FIX，HEX$，INKEY$，INPUT$，INSTR，INT，JIS$，KACNV$，KINSTR，KLEN，KMID$，KNJ$，LEFT$，LEN，LOC，LOF，LOG，MID$，MKI$/MKS$/MKD$，MOUSE，OCT$，POINT，POS，RIGHT$，RND，SGN，SIN，SPACE$，SPC，SQR，STR$，STRING$，TAB，TAN，TIME$，VAL
サポートしていない関数	ATTR$，DSKF，DSKI$，FPOS，FRE，INP，KEXT$，KTYPE，LPOS，MAP，PEEK，PEN，SEARCH，USR，VARPTR，VIEW，WINDOW

N88互換BASIC for Windowsによる投稿を待っています！（編集部）

連載

セガサターンでBASICプログラムが組める！

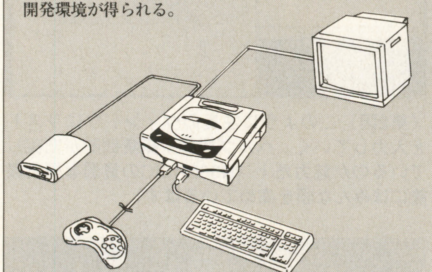
『BASIC for SEGA SATURN』プログラム道場

～発売前に予習を！　画面に文字を表示～

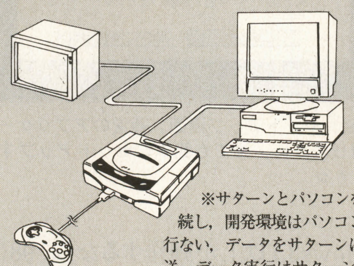
森 裕一

『BASIC for SEGA SATURN』3月発売

●スタンドアロンタイプ：予価 9,800円
(BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM)
※セガサターンフロッピーディスクドライブやセガサターンキーボードが必要になるが，サターン本体だけでも開発環境が得られる。



●ケーブル接続タイプ：予価 12,800円
(BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM／パソコン用3.5インチ・フロッピーディスク／サターンとパソコンの接続ケーブル)



※サターンとパソコンを接続し，開発環境はパソコンで行ない，データをサターンに転送。データ実行はサターンで。

残念なことに『BASIC for SEGA SATURN』(以降サターンBASICと表記)の発売が3月になってしまいました。みなさんの手元にサターンBASICがないのですが，今月からBASICの概略を説明していきます。写真を使って予習に役立つように配慮しましたのでお付き合いください。

BASICに命令する

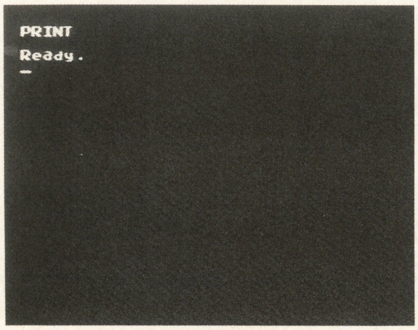
では，写真でも変化がわかりやすい例として，画面に文字や数値を表示するPRINT命令を使って，「表示して」と命令してみましょう。

画面を消去してから，

PRINT

と入力し，ひときわ大きなEnterキーを押します。正しく入力されると**写真1**のように，命令を実行した結果として[1行あけた］後に，つぎの命令が受け付け可能を示す「Ready.」が表示されて，その下にカーソルが移動します。

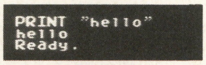
じつは，このPRINT命令は二つの機能を持っているのです。①指示された文字や数値を画面に表示する機能，②何も指示がなくてもカーソルを1行下の左に移動させる機能です。**写真1**の場合は，表示する文字を指示していないので，画面には何も表示されずに，カーソルを移動させる機能だけが働いたわけです。



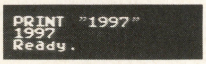
《写真1》

《写真2》

《写真3》



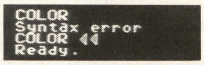
《写真4》



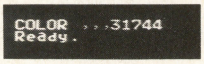
《写真5》

《写真6》

《写真7》



《写真8》



《写真9》

このように命令ごとにちがう機能は，サターンBASICに付属するBASICの辞書ともいえるマニュアルと呼ばれる本で細かく説明されるはずです。

数値や文字を表示させる

少し話がそれてしまいましたが，今度は数値を表示するように指示してみましょう。1997年ということで，「1997という数値を表示して」と命令します。

PRINT 1997

と入力してEnterキーを押します。すると**写真2**のように命令を実行した結果として［1997と表示してカーソルを移動］した後，先程と同じように「Ready.」と表示されます。

さぁ，今度は文字を指示してみましょう。「helloという文字を表示して」と命令します。

PRINT hello

と入力してEnterキーを押します。すると**写真3**のようになりました。どうですか?思いがけない結果になりましたね。画面では［0と表示してカーソルを移動］しています。

今回は，くわしい説明はしませんが，原因は『文字』を指示していないことにあります。命令に文字を指示したいときには

PRINT "hello"

のように，指示する文字の前と後ろに「"」を入力する必要があります。入力してEnterキーを押してください。すると**写真4**のように，無事[helloと表示してカーソルを移動］しました。

では，勢いにのって数字を『文字』として表示してみます。「1997という文字を表示して」と命令します。

PRINT "1997"

としてみましょう，すると**写真5**のようになります。「PRINT 1997」と命令した

写真2と似ていますが，少しちがっているのに気が付きましたか？よーく画面を見てください。数値の前に空白がないですよね。**写真2**では空白が1文字分ありましたよね。これはなぜかというと…。

おっと，その前に「－1997という数値を表示して」と命令してみましょう。

PRINT -1997

とすると，**写真6**のように頭に－が表れました。

同じように「+1997という数値を表示して」と命令します。

PRINT +1997

としてみると，**写真7**のように，頭の＋が画面では表示されずに空白になってしまいました。じつは，行頭のスペースには正負記号（＋－）が入るのですが，数値が正だと＋を省略し，空白に置き換えられるのです。

みなさんも数学や算数のテストの解答で正数の答に＋記号なんてわざわざつけませんよね。それと同じことだと思ってください。

画面の背景色を変えてみよう

では，つぎのテーマとして，画面の背景色を変えてみましょう。色を変えるにはCOLOR命令を使って「色を変えろ」と命令します。

COLOR

と入力してEnterキーを押します。すると**写真8**のように，指示してもいない文字が表示されて，入力したCOLORという文字がもう一度表示され，その後ろに赤い◀マークがついています。背景色も黒のままで，変わったようすはありません。

これは，今指示したCOLOR命令が受け付けられなかった状態です。入力した命令の下に表示されたSyntax errorという文字は「エラー・メッセージ」と呼び，命令が受け付けられなかったことと，その理由を表しています。じつは，このCOLOR命令は先程のPRINT命令とちがって，単独では認識されないのです。

たとえば，「背景の色を31744番の色に変えろ」というように，変更する色を必ず指示しなければいけません。数値で指示する項目は文字の色など四つありますが，背景の色を変更するには四つめの場所に指示します。この場合の命令は

COLOR ,,,31744

と入力してEnterキーを押します。すると**写真9**のようにバックが青になりましたね（といっても，モノクロ・ページじゃわからないか）。それぞれの「,」の前にも指示する数値は入れられますが，今回のように変更する必要のない指示はしなくてもエラーにはなりません。

このCOLOR命令では指示する数値は0から32767まで，与える数値のちがいの32768色だけ表現できます。

プログラムってなんだ?

例えば，サターン内蔵のマルチプレーヤで音楽CDを，指定した演奏順で再生させるときにもプログラミングの必要があります（**写真10**）。このとき使える命令は，指示された曲番を再生するものだけです。再生したい順番で曲番を指示します。

《写真10》マルチプレーヤ曲番入力画面

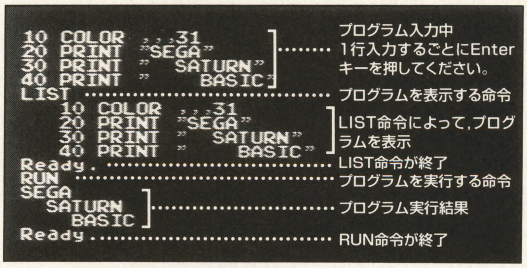
このプログラムを入力するのがジョイパッド，まちがえた入力のところまでカーソルを移動したりするのが，画面のスクロール・ボタンなどのアイコン・ボタン。入力したプログラムは左から右に指示された曲番を再生する命令を実行して右に指示がなければ終了として演奏を停止します。

これをサターンBASICでプログラムを動作させるとして置き換えると，サターンBASICに内蔵されている100以上の命令と，命令ごとに異なる指示を組み合わせて，キーボードから編集機能を駆使して作成します。行番号の小さい行から，つぎに大きい行番号まで実行して，それ以上ないときに終了するというわけです。

プログラムを入力してみよう

では，実際にサターンBASICでプログラムを入力，確認，実行をした**写真11**を見てください。

入力したプログラムの内容を表示するにはLIST命令を使います。とくにこの行が見たいという指示がなければ，全体のリストが対象です。同じく入力したプログラムを実行するには「RUN命令」を使います。この命令も指示がなければ，プログラムの一番小さい行番号から実行されます。この二つの命令も数値のように（厳密に言うと数値ではないのですが…。突っ込んだ内容はもう少し後にお話しますね）指示をすることができます。



《写真11》

今月のまとめ

●命令だけで動作するものと，しないものがある。

●命令のあとに，指示を入力する。

●命令に指示する場合は，数値と文字でちがいがある。

●プログラムは一番小さい行番号に指示してある命令から実行し，その行の命令が終了すると，つぎに大きい行の命令を実行していく。行がなくなるとプログラムを終了する。

今月はここまで。来月は数値と文字についてくわしく説明します。

Macintosh用日本語BASIC

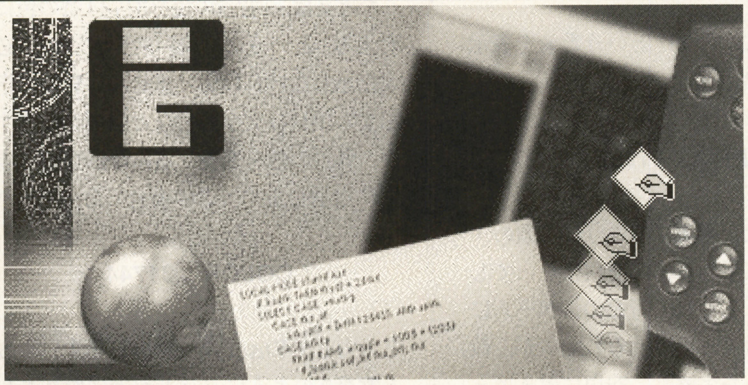
Future BASIC II プログラミング・セミナー

テーマ2「Program Generator最初の一歩」

TEXT & Programming：手賀俊行

Future BASIC II 日本語版　標準価格49,800円
問い合わせ先
モモデラーズブランド（株）
〒271　千葉県松戸市根本 122-1-B1
☎0473-60-3224

第1回目の前回は，ちょっとマックっぽくないプログラムを紹介しました。
そこで今月は，マックらしいプログラムを作成するための強力なツール「Program Generator」（以下PGと略します）の使いかたを解説していきます。PGを使いこなして，本格的にマック・プログラミングの世界に足を踏み入れましょう。



≪第1図≫PGの起動画面

なぜPGを使うの？

それはPGを使わないとアプリケーションの作成が大変になってしまうからです。

PGが何であるかを説明する前に，PGがどうして必要なのかを理解しておいたほうがいいでしょう。ということで今月の話はそこからスタートします。

たとえば，前回のように，ほとんどのプログラムを自分で組んで，お絵描きアプリケーションを作るところを想像してください。まずアプリケーションが起動したら，作者の趣味に応じて（？）起動画面（スプラッシュ画面といいます）を表示します。スプラッシュ画面を出すためには，ダイアログやウィンドウを表示するのと同じだけの手順が必要になります。

さてここで，もし，ユーザーがファインダ上で，アプリケーション本体ではなく，そのアプリケーションの書類をダブル・クリックしていたらどうでしょうか。もちろん，アプリケーションはそれもチェックしなければいけません。開くべき書類が指定されていれば，ユーザーはそれが正しく開かれることを期待しているのですから。

でもなんとかプログラムを組んで，それもクリアしたとします。ユーザーの指示どおりに画像ファイルを開けたので，つぎにそれをウィンドウに表示します。ここではお絵描きアプリケーションを作ろうとしていますので，絵を描くための長方形ツールや消しゴムツール，背景色の指定メニューなどを含むパレットウィンドウも準備しないといけませんね。

それらに加えて，ウィンドウに画像を描くなら，マックの描画システムであるQuickDrawの知識も要求されますし，なにかエラーが起きた場合は，それをユーザーに知らせないといけません…等々。

このように，アプリケーションの動作をすべて自分でプログラムしようとすると，おそろしく大変な手間になってしまいます。

PGで得るもの

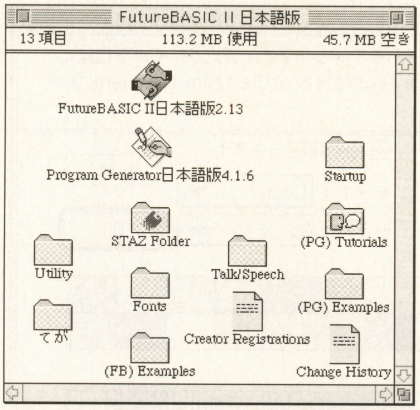
そんな複雑なプログラムを組むのでは，誰でも気が滅入ってしまいますよね。

なるべくウィンドウなどは画面を見ながら視覚的にデザインして，プログラム内部では関数を一つ呼べば表示される。そんな風にプログラム開発ができれば，どんなに楽になることでしょう。

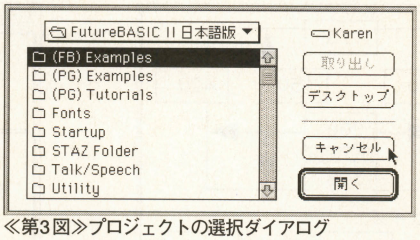
安心してください。そんな私たちの熱い（？）願いを実現するのが，他ならぬPGです（**第1図**）。

PGを使えば，アプリケーションで利用するメニューやウィンドウ（これらをまとめてリソースと呼びます）を視覚的にデザインできます。つまり，出来上がりがどのようになるのかを確認しながら作業することができるのです。しかもプログラムの内部では，あらかじめ用意された関数を利用することで，リソースを簡単に使いこなすことが可能になります。また，例えば印刷やテキストのカットアンドペーストのような機能もすぐにアプリケーションに組み込めるので，プログラミングの手間自体も大幅に軽減します。

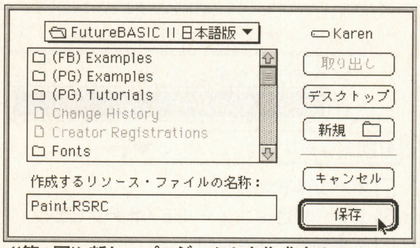
このように，Program Generator（「プログラム生成器」という意味）というだけあって，プログラムの大変な部分を，私たちのかわりに生成してくれる優



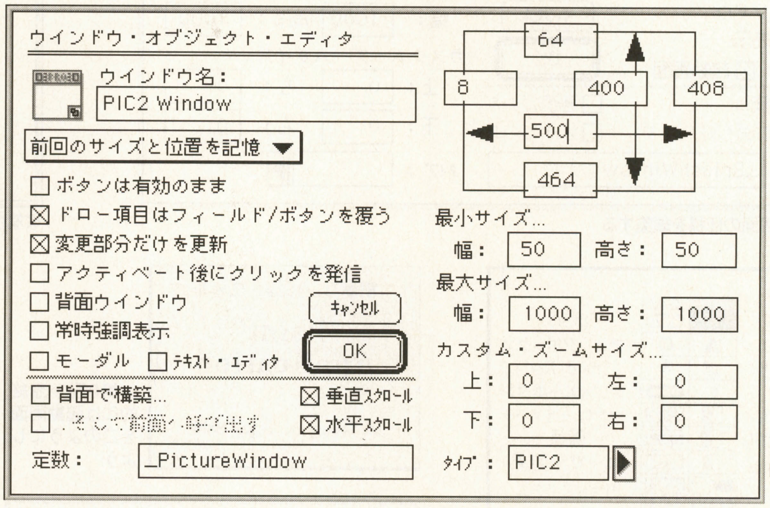
≪第2図≫FBのファイル構成，PGをクリックして起動しよう



≪第3図≫プロジェクトの選択ダイアログ



≪第4図≫新しいプロジェクトを作成する



≪第5図≫PICT用ウィンドウを設定する

れものがPGなのです。おかげで，プログラミングにかかる時間を節約できるうえに，デバッグで費やす時間も減るので，私たちはその分，アプリケーション特有の部分（今の例ではお絵描きの部分）に力を注ぐことができます。

じゃあ何を作りましょうか

今月から数回にわたって，簡単なお絵描きアプリケーションを作成していきましょう。このアプリケーションには，

1．PICTファイルの読み書きと表示ができる
2．長方形や楕円ツールなどで，ウィンドウに絵が描ける
3．オフスクリーンで描画した画像をウィンドウに描くのでちらつきが少ない

といった機能をもたせていくことにしましょう。その過程で，マックでのファイルの扱いや描画を行なうQuickDrawの利用方法を学びます。

今回はPGのイントロダクションですから，まだまだむずかしいことはできませんが，アプリケーションが完成する頃には，みなさんもマック・プログラミングの基礎は十分に身につけていることでしょう。

PGを起動してみよう

なにはともあれ，PGを起動して使ってみましょう。**第2図**のフォルダを開いて，「Program Generator日本語版」をダブル・クリックしてください。

PGの起動画面が表示されたのち，**第3図**のようなファイル選択ダイアログが現れます。これはすでにPGで作成したプロジェクトがある場合に，それを開くためのダイアログです。今回は新しくプロジェクトを作成するので，このダイアログを無視し，「キャンセル」ボタンをクリックします。

それでは，新たにプロジェクトを作りましょう。「ファイル」メニューの「新規プロジェクト」を選んでください。

ここではプロジェクト名を「Paint」にしておきましょう。**第4図**のようにプロジェクト名を入力して「保存」ボタンをクリックしてください。なお，「保存」ボタンを押すと，新しく「Paintフォルダ」というフォルダが自動的に作成され，その中に必要なファイルが作られるようになります。これなら，複数のプロジェクトで作業するときにも，ファイルが混ざって混乱することはなくなりますね。

お絵描きウィンドウの作成

それでは，アプリケーションで使用するウィンドウを作っていきましょう。

「ウィンドウ」メニューの「新規ウィンドウ」を選んでください。「Untitled 1」というタイトルのウィンドウが開きます。このウィンドウを，PICT画像を表示し，ユーザーが絵を描くためのウィンドウとして利用します。ウィンドウをPGでデザインするためには，「ウィンドウ」メニューから「ウィンドウ仕様を編集...」を選びます。

すると**第5図**のようなダイアログが表示されますね。**第5図**と同じになるように，以下の変更をしてください。

1．「タイプ」フィールドの横のメニューから「PIC2」を選ぶ
2．「変更部分だけを更新」チェックボックスをチェックする
3．「定数」フィールドの内容を「_PictureWindow」に変更する

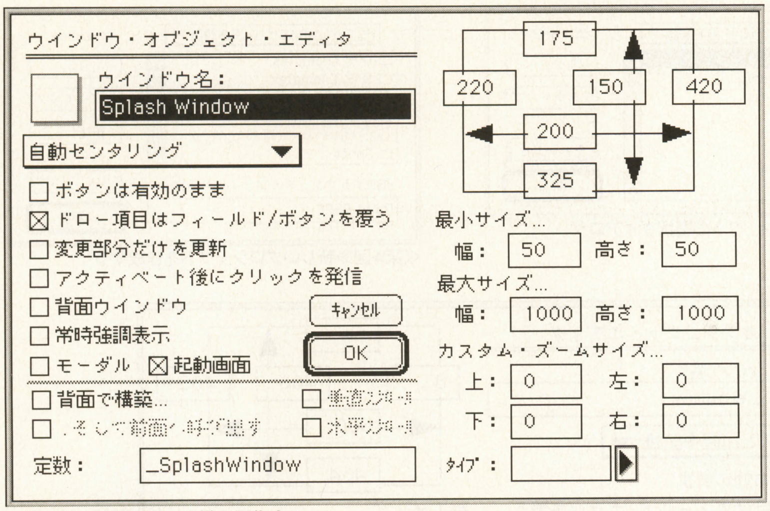
右上にある，ウィンドウの大きさの設定は，別に変更しなくても構いません。

これでPICT用ウィンドウのデザインはおしまいです。とっても簡単でしょ？

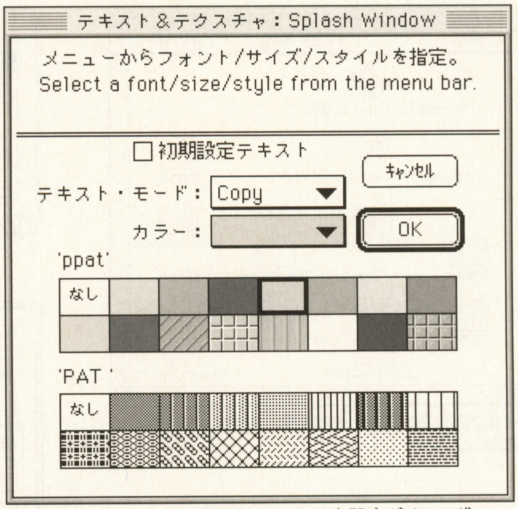
なんと起動画面もつけちゃう！

ではつぎに，アプリケーションの起動画面（スプラッシュウィンドウ）を作成しましょう。PGではスプラッシュウィンドウを簡単に作ることができます。

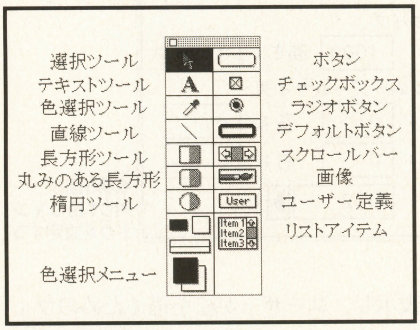
まず，先ほどと同様に「ウィンドウ」メニューから「新規ウィンドウ」を選び，さらに「ウィンドウ仕様を編集...」を選



≪第6図≫起動画面の仕様を編集する



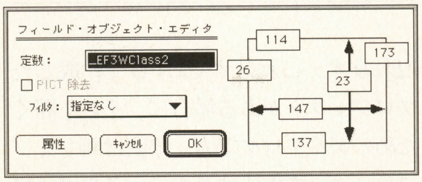
≪第9図≫「テキストおよびテクスチャ...」設定ダイアログ



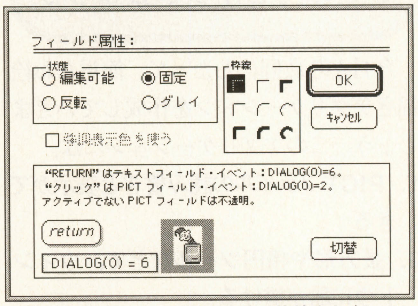
≪第7図≫便利なツールパレット

≪第8図≫最終的には起動画面をこのようにしよう

≪第10図≫テキストの枠線が見えてしまって，どうも格好悪い



≪第11図≫フィールドオブジェクトの編集ウィンドウ



≪第12図≫テキストを固定にし，枠線もなくしておく

択してください。

今度は起動画面をデザインしているので，**第6図**のように設定します。変更点はつぎのとおりです。

1. **「起動画面」チェックボックスをチェックする**
2. **「ウィンドウ名」を「Splash Window」に変える**
3. **「ウィンドウ名」の左に，ウィンドウの形を変えるポップアップメニューがあるので，そこで影付きのウィンドウを選択する**
4. **その下のポップアップメニューから「自動センタリング」を選ぶ**
5. **「定数」フィールドを「_Splash Window」に変更する**

第6図と同じになったことを確認したら，「OK」ボタンを押してダイアログを消してください。

起動画面のデザイン

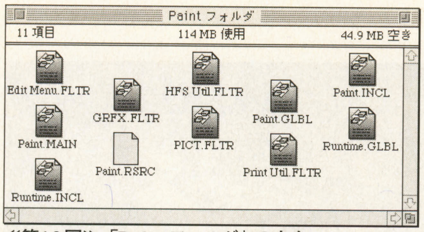
さて，起動画面のウィンドウは，今のところ中身が全然ありませんね。それでは，アプリケーションのタイトルなどを表示するように中身を付け加えていきましょう。

「開発」メニューから「ツール」を選択すると，**第7図**のツールパレットが現れます。ツールパレットには基本的な図形を描くツールの他に，ボタンやチェックボックス，ラジオボタンなどを配置するツールも用意されています。

ここではアプリケーションの名前を表示するためにテキストフィールドツールを選択します（**第7図**参照）。まずテキストフィールドの大きさを決め，あとからテキストを入力します。フォントやサイズなどを変えたいときは，変更したいテキストを選択して，メニューの「フォント」「サイズ」「スタイル」で設定すればいいでしょう。

さて，最終的に**第8図**のようなものを作りましょうか（もちろん，少しぐらいちがっていても動作には影響ありません）。そのためには，つぎのような作業が必要です。

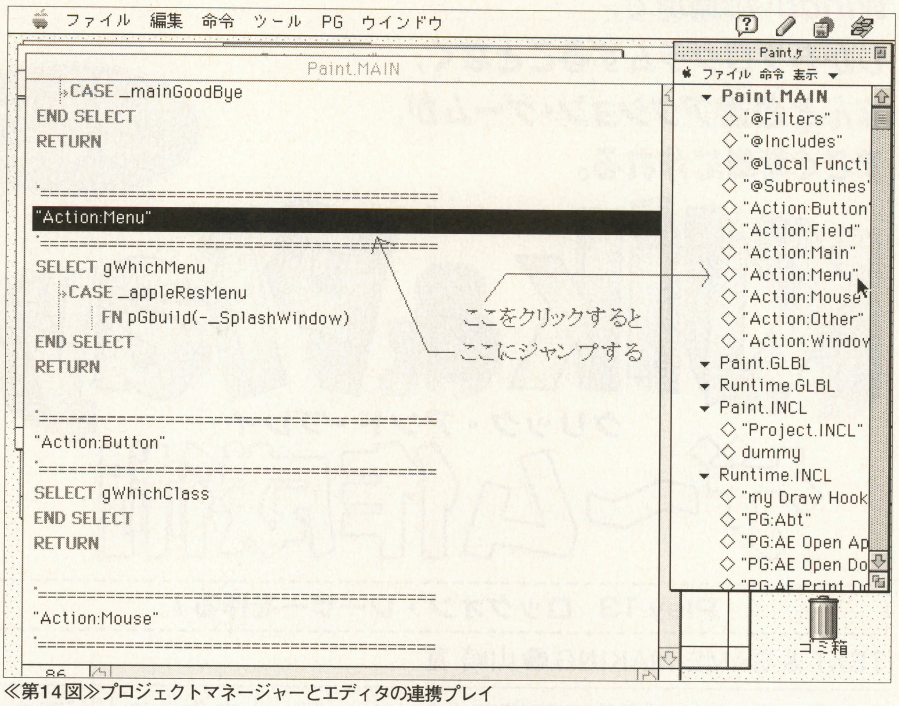
1. **「ウィンドウ」メニューの「テキストおよびテクスチャ...」を選び，第9図のような設定画面を呼び出します。ここで，ウィンドウの背景色やパターン，テキストの描画モードなどを設定してください。**
2. **すると第10図のようになります。ただ，これではテキストフィールドの黒枠が見えて格好が悪いので，第8図のように枠をなくしたほうが見栄えが良くなるでしょう。そこで，各テキストフィールドをダブル・クリックしてください。**
3. **ダブル・クリックすると第11図のような「フィールド・オブジェクト・エディタ」ダイアログが現れます。ここでは何も変更せずに，「属性」ボタンをクリックしてください。**
4. **第12図のフィールド属性設定ダイアログで，「状態」ラジオボタンを「固定」**



≪第13図≫「Paintフォルダ」の中身

≪リスト1≫書き換えた後のプログラムの一部分

```
'===========================
"Action:Menu"
'===========================
SELECT gWhichMenu
CASE _appleResMenu
  FN pGbuild(-_SplashWindow)
END SELECT
RETURN
```



≪第14図≫プロジェクトマネージャーとエディタの連携プレイ

に，「枠線」を点線のものにします。これでテキストはユーザーが変更できないようになり，枠も見えなくなります。

以上で，起動画面のデザインは終わりです。「ファイル」メニューの「保存」で今までの作業をディスクに保存してから，PGを終了してください。

久々にFBに戻って

さて，これでPGでの作業が終わり，PGがプログラムを生成してくれたので，つぎはFuture Basic II（FB）に戻って，私たちがちょこっとプログラムを付け加える番です。

PGが作成した「Paintフォルダ」の中身は**第13図**のようになっているはずです。ここで「Paint.MAIN」をダブル・クリックして，FBを立ち上げてください。マックの描画システム「Quick Draw」については来月以降で解説をするとして，今回は起動画面を表示する機能をつけるだけにしましょう。

「Paint.MAIN」から**第14図**のプログラムコードを探してください。このときプロジェクトマネージャを利用すると便利です。**第14図**の右側にあるウィンドウで"Action:Menu"という項目をクリックすると，エディタの中で，該当するソースコード部分にジャンプしてくれます。

そして，その部分を**リスト1**のように変更（というより，1行だけ追加）してください。このpGbuildという関数は，PGでデザインしたウィンドウを作成して表示する関数です。

パラメータとしては，起動画面を表す定数_SplashWindowを渡します。この定数はPGの「ウィンドウ仕様を編集...」で設定したものでしたね。

なお，_SplashWindowの前に－（ハイフン）をつけないと，起動画面の場合，2秒間表示したら自動的に消えるようになります。ここでは，ユーザーがマウス・クリックやキーボード入力を行なうまでウィンドウを消したくないので，ハイフンを入れておきました。

アプリケーションのコンパイル

ソースコードを変更したら，「ファイル」メニューから「保存」を選んでください。

これでどのようなアプリケーションができるのか楽しみですね。それでは，プロジェクトマネージャ（**第14図**の右のほうにあるウィンドウですよ）の「命令」メニューから「プロジェクトをビルド」を選んでください。しばらくコンパイルを行なった後，アプリケーションの名前を聞いてきますので「Paint」と入力して，アプリケーションを作成してください。

アプリケーションができたら，ファインダから実行してみてください。

まず最初に起動画面が表示されます。これは2秒間経つと自動的に消えます。もちろん，マウス・クリックなどで消すこともできます。

アップルメニューの「アプリケーションについて...」を選ぶと，同じ起動画面が表示されますが，今度はユーザーがマウスやキー入力で消すまで表示され続けます。

さてつぎに，適当に他のメニューも選んでみてください。正しく動くものもあれば，何も起きないものもあります。それでもアプリケーションとしての動作はしていますね。PGを利用すると，ウィンドウやメニューの管理などはほとんど行なう必要がないことが理解していただけたでしょう。

来月は，マックで「お絵描き」

今回はPGの基本的な使いかたを解説しただけで終わってしまいました。まだまだ我らが「Paint」アプリケーションは機能が足りない（当たり前か）ので，次回からは描画機能やファイルの表示機能などを付け加えていきましょう。

FBに付属のマニュアルにも，いろいろなチュートリアルが載っていますので，それらを見て，みなさんが独自に機能をつけていくのもおもしろいと思います。

それではまた来月号でお会いしましょう。

Windows環境で，
しかもプログラムすることなく，
なんと超速（ちょっぱや）アクション・ゲームが，
すごく簡単に作れる。

Easy & Hi-Quality
Non-Programming

Klik&Play
クリック・アンド・プレイ
ゲ～ム作成術

Play 13　ロックオン・レーザーを作る！

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

プログラミング不要で高速アクション・ゲームを作ることができる『Klik＆Play』。前回の誘導ミサイルに引き続いて，今月は“誘導レーザー”の作成をしてみます。レーザーのように見せるため，多数のキャラクターをつなげて表現するのがポイントです。さっそく，そのテクニックを紹介しましょう！

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

《動作環境》
●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

レーザーらしく見せるには？

今回作成する誘導レーザーは，誘導ミサイルとどこがちがうのでしょうか？

その答は簡単，“見た目”がちがいます。ミサイルに対して，レーザーというのは一般的に“長い”というイメージがありますね。

だからといって，単にミサイルのキャラクターを長いレーザーに変更しても，あまりレーザーらしく見えません。どうやら，長いレーザーが向きを変えるときには，レーザーがまっすぐなままではなく，曲がらないと見た目の印象が悪いようです。

そこで，複数のキャラクターを使って，一つのレーザーを表現することにします。そうすれば，向きを変えるにしたがって，自在にレーザーを曲げて見せることが可能となるのです。

複数のキャラクターをつなげる

さて，一つのレーザーに複数のキャラクターを使用することはきまりました。しかし，いったいどうやったら複数のキャラクターを連ねて動かすことができるのでしょうか？

今回考えた方法は，第1図のとおりです。つまり，

① 先頭のキャラクターを，そのキャラクターの長さぶんだけ動かす。
② そこからうしろのキャラクターは，それぞれ一つまえのキャラクターの位置，向きをコピーする

という手順を踏みます。

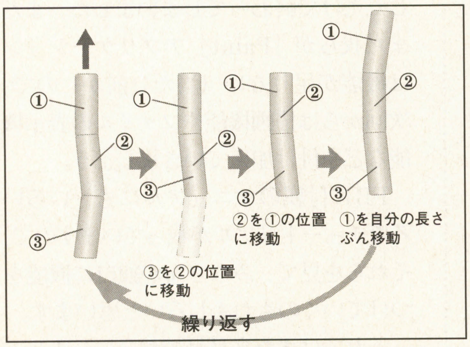
この方法を使うため，レーザーの動かしかたは誘導ミサイルとはだいぶちがいます。誘導ミサイルは「バウンド」動作を使っていましたが，今回の動作は「停止」です。

Klik&Playで表現する方法

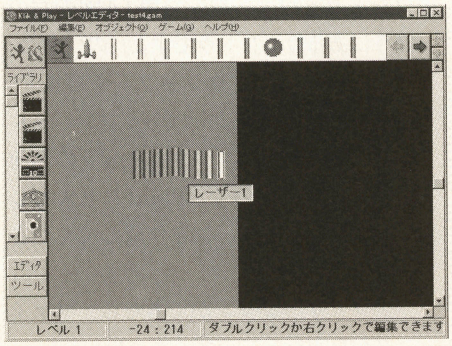
まずは第2図のように，レーザーを短くしたキャラクターを複数用意します。

そして，レーザーの先頭となるキャラクターのアニメーション設定で，ホットスポット，アクションポイントの設定をしなければなりません。

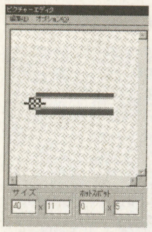
ホットスポットというのは，キャラクターを表示する際に基準となる点です。



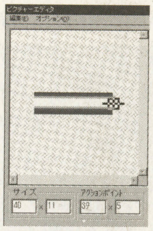
《第1図》これが複数のキャラクターをつなげて動かす方法だ！



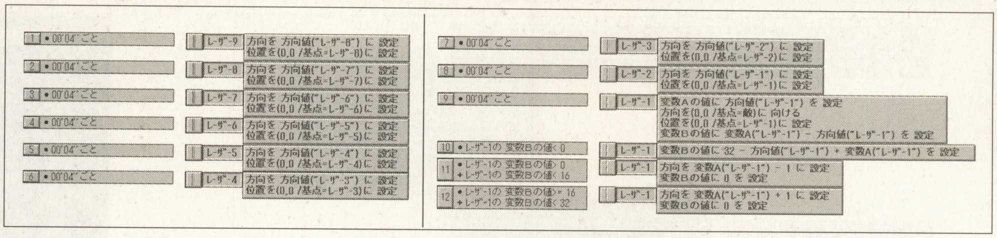
《第2図》レーザーの部品となるキャラクターを複数用意する



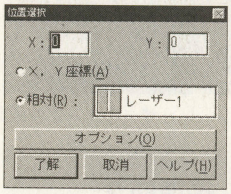
《第3図》ホットスポットの設定。末端に設定する



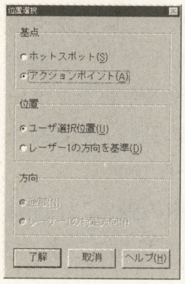
《第4図》アクションポイントの設定。先端に設定する



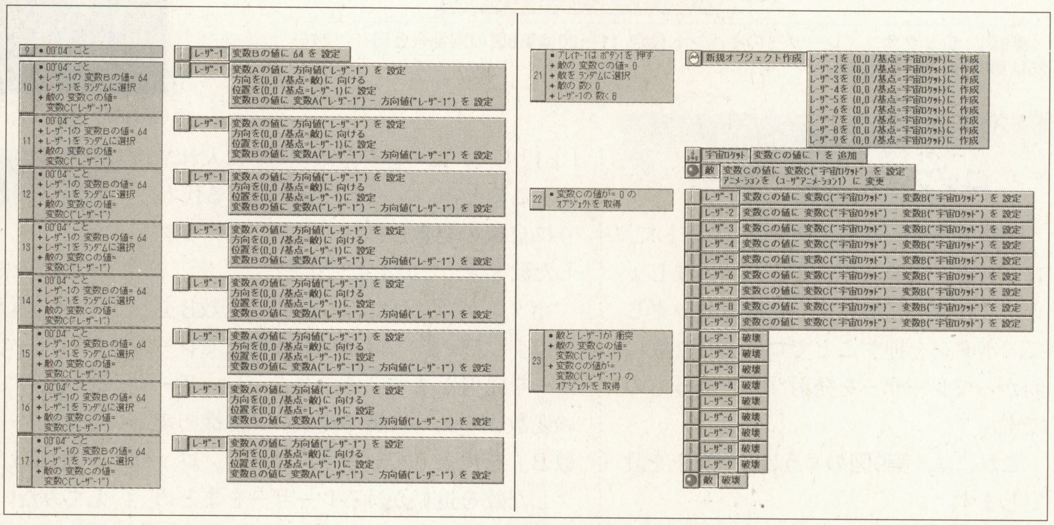
《第5図》レーザーを動かすイベント設定



《第6図》ここで，オプションボタンを押す



《第7図》基点をアクションポイントに設定する



《第8図》特定の相手を追いかけるレーザーのイベント設定（1～8は第5図の同番号と同じ，18～20は第5図の10～12と同じ）

これに対してアクションポイントというのは，そのキャラクターが弾を撃ったりする場合に基準となる点です。ちょっと複雑に思えるかもしれませんが，ここでは「Klik＆Playでは，何らかの基準となる点を，アニメーションの1枚ごとに二つずつ設定できる」とでも覚えておいてください。

ホットスポットの設定は**第3図**，アクションポイントの設定は**第4図**のようにします。これは右向きのアニメーションなので，ホットスポットは末端，アクションポイントは先端に設定することになります。

イベント設定は，**第5図**のようになります。このイベント設定で注目してほしいのが，9番にあるレーザーの先頭キャラクターを動かしている部分です。

自分自身を基点として，座標（0，0）に位置を設定しています。これでは，一見すると場所を移動しないように見えますね。しかし，実はこの処理でしっかりと移動させているのです。

その秘密が，このアクションの設定の際のオプション設定です。**第6図**で［オプション］ボタンを押し，**第7図**のように基点をホットスポットではなくアクションポイントにするのです。こうすることで，このキャラクターは自分自身のアクションポイントの位置へと移動します。

先ほど，アクションポイントはキャラクターの先頭にセットしていました。そのため，これで自分の向いている方向に自分自身の長さぶんだけ移動するということができるのです。

特定の敵を追いかけるレーザーを作る

つぎに，前回紹介できなかった「特定の敵を追いかける」という動きを作ってみたいと思います。

まずは，**第8図**を見てください。これが，特定の敵を追いかけるレーザーのイベント設定です。ここでは，レーザー発射のときに画面上の敵からランダムに一つを選んで，その敵めがけてレーザーが飛んでいくようになっています。

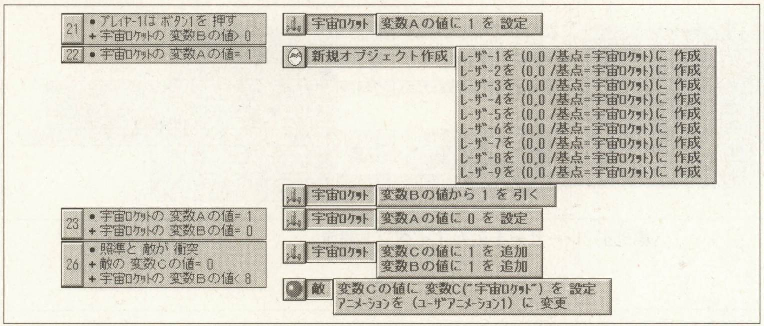
このポイントは，敵とレーザーの各キャラクターの変数に同じ値を代入していて，さらにその数がレーザーを発射するたびに異なった値となっているということです。このため，自機の変数Cをレーザーを撃つたびにカウントしています（21番）。

また，10～17番で，レーザーの先頭キャラクターを動かす同じイベントが8個並んでいます。これは，画面上のレーザーの数を最大8本にしたためで，レーザーを2本しかださないのであれば2個に，レーザーを最大16本だすのであれば16個にします。

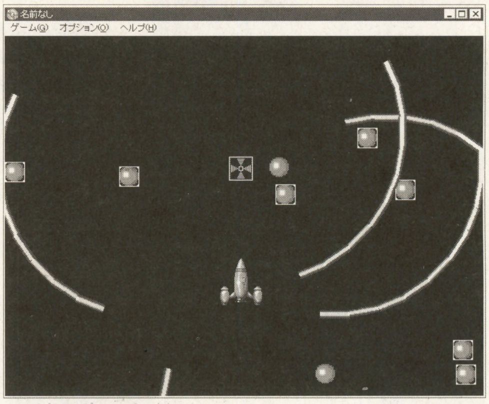
Klik&Play Game Collection当選者発表！

'96年12月号の当選者は，長野県駒ヶ根市・小池心平さんと，大阪府泉佐野市・佐々木周さんです。おめでとうございます！

なお，プレゼント・キャンペーンは現在終了していますので，ご了承ください。たくさんの応募，ありがとうございました。



《第9図》ロックオン・レーザーのイベント設定（1～20は第8図の同番号と同じ，24～25は第8図の22～23と同じ）



《第10図》作成した，ロックオン・レーザーのサンプル画面

今回の主役は ロックオン・レーザー！

誘導レーザー最後のテクニックとして，ロックオン・レーザーを作ってみましょう。これは，照準に入った敵をロックして，ボタンを押すことでロックした敵に向かってレーザーを発射するというものです。

これには，**第9図**のようにイベントを設定します。

敵のロックは，自機の変数Cの内容を「+1」して，この値を敵の変数Cに入れます。このとき，レーザーを発射する代わりに自機の変数Bを「+1」して，ロックした数を数えています（26番）。

ボタンが押されたら，自機の変数Bを「－1」していき，これが0になるまでレーザーを発射します。そのとき，レーザーの変数Cには，「自機の変数C－自機の変数B」を代入しています。これで，ロックした敵を追いかけるレーザーをまとめて発射しています（21～23番）。

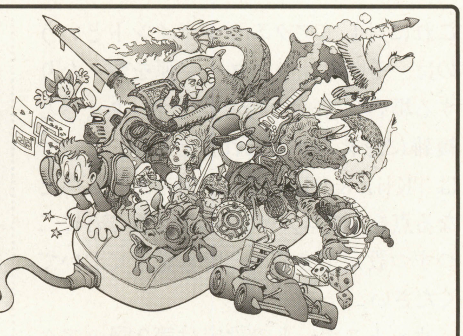
次回は，多関節？

ところで，このレーザー，よく見ると「へび」みたいに見えませんか？　今回のレーザーのように，複数のキャラクターをつなげて使うようにすると，多関節キャラクターを表現できそうです。

次回は，この“多関節の動き”に挑戦してみたいと思います（できるならば，ですよ）。

〆切迫る！

第2回 Klik & Play ゲームコンテスト 開催！



昨年春に行なわれ，優秀な作品が多数集まった『Klik&Playゲームコンテスト』。この第2回の開催が決定しました！

今回は，マッキントッシュ版Klik&Playでの応募も対象となりました。また，ゲーム作品以外にも，ゲームに使うキャラクターや音楽などの応募も可能です。

前回にくらべて，グアムまたはサイパン4日間の旅やデジタルスチルカメラなど，賞品も一段と豪華になりました！

気になる〆切と発表は，つぎのとおり。第2回の応募期間は，**平成8年10月16日～平成9年1月16日（必着）**となっています。結果は，本誌'97年4月号にて発表します。

応募には，つぎの二つの部門があります。

- **ゲーム部門**…Klik&Playで作成したゲーム作品
- **コンテンツ部門**…ゲーム作成に使うオブジェクト（背景やキャラクターなど），ウェーブ・ファイル（効果音），MIDIファイル（音楽）の3種類

応募方法は，郵送のほか，NIFTY-Serveでも送付することができます。

郵送の場合は，スタンドアロンゲーム作成を選び，インストーラつきをチェックして，フロッピーディスクに保存してください。また，フロッピーディスクの1枚目には，応募要項を書いたテキスト・ファイルを入れておきます。こうして用意したフロッピーディスクと，作品名，つぎの応募要項を書いた紙をセットにして，下の応募先まで郵送します。

NIFTY-Serveで応募する場合は，「GO SPRX」の「お知らせ」を読んでください。

■応募要項

①**応募者**
②**住所**（郵便番号，フリガナを必ずつけてください）
③**氏名**（フリガナを忘れずに，また，グループの場合には代表者の氏名）
④**年齢**
⑤**職業**（学生の場合は学校名，学年）
⑥**電話番号**
⑦**メールアドレス**（Nifty-ID，またはe-mailアドレスを持っているかたのみ）
⑧**応募作品の内容について**
⑨**OS種別**（Windows用かマッキントッシュ用かを明記）
⑩**部門**（ゲームならばG，コンテンツ部門の場合は，オブジェクトはO，WAVEファイルはW，MIDIファイルはMと書いてください）
⑪**タイトル**
⑫**著者**
⑬**データ名**
⑭**ジャンル**（アクション，シューティング，エデュテイメント，ブロック崩し，RPG，パズル，バラエティ[その他]，コンテンツの中から一つを選んでください）
⑮**対戦**（対戦専用の場合は専，対戦可能の場合は可，対戦不可の場合は不と書いてください）
⑯**内容説明**（全角200字くらいで）

■応募先

〒144東京都大田区新蒲田1-17-25
富士通㈱「Klik&Playゲームコンテスト」係

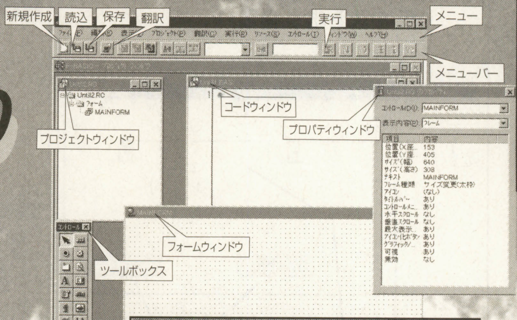
■問い合わせ先

富士通パレックス㈱
☎03-5703-2752
（土・日・祝祭日を除く13:30～17:00）

Windowsでこれまでのbasicプログラミング資産が生かせる！

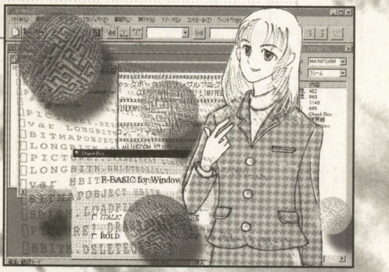
エフ・ベーシック フォー ウィンドウズ

F-BASIC95 for Windows



プログラム教習所

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき



第2段階

デジタル・カメラに最適な画像処理データベースを作ってみよう！

これからプログラミングをはじめてみようと思っている人，そう，あなたです。当教習所へようこそ！

簡単にWindows95のプログラムを作成できるF-BASIC for Windows95（以降F-BASIC95と略）。今月は，「簡単なデータベース・プログラムの作りかた」について学んでいきたいと思います。

■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア（株）
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
（土日祝のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
📞0120-222-015

画像データベースとは？

データベースと一口にいっても，さまざまな種類があります。今回は，“画像”を整理するためにデータベースを作ってみることにしましょう。

画像といえば，最近“デジタル（スチル）カメラ”なるものが巷をにぎわしています。

当然持っている人も多いと思いますが，写した画像の保存／整理はどのようにしていますか？

私もそうなのですが，なかなか整理できず「どこにやったかなぁ？　これは何だったけかなぁ？」と毎回探しているのが現状です。そこで，「こんなのがあったら便利だなぁ」と思って作ったのが今回紹介するプログラムです。

このように，「必要は発明の母」的にプログラムを自作できるのが，プログラマーの魅力。みなさんも，ぜひプログラミングに挑戦してください！

それでは，実際にプログラムを作ってみることにしましょう。

プログラムで大切なことは…？

プログラミングで一番大切なのは，設計をきちんと考えておくことです。家を建てるときにも，設計図を作りますよね？　間取りをきめ，柱を配置し，配管をして…と，細かく設計するはずです。そうしないと，あとで窓が作れなくなったり，屋根をのせるとつぶれたりと，ヒドイことになるはずです。

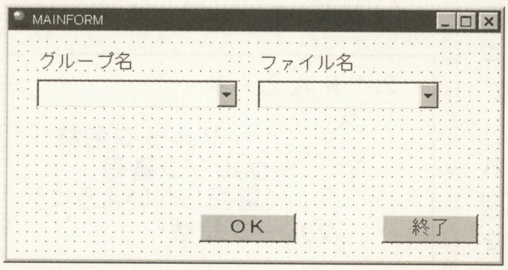
プログラムも同じで，めちゃくちゃに作っていくと，あとで機能を追加したり修正するときなどに非常に手間がかかってしまいます。ですから，設計やアルゴリズムをきちんと考えてプログラミングすることが大切なのです。

データベースのレシピ

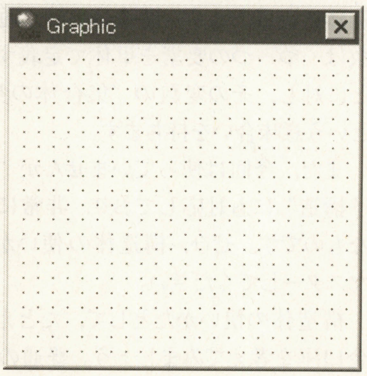
それでは，まずはじめに“見える部分”の設計をしていきます。

プログラムが動作する土台ともいえるフォームは，2部構成にしましょう。最初のフォームにはメニューとグループ名，ファイル名を入力する部分を担当させます（第1図）。2枚目以降のフォームは，実際にグラフィックを表示させる機能を持たせます（第2図）。

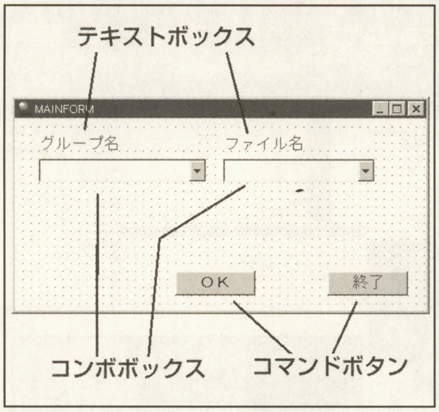
つぎに，データは二つのセクションに



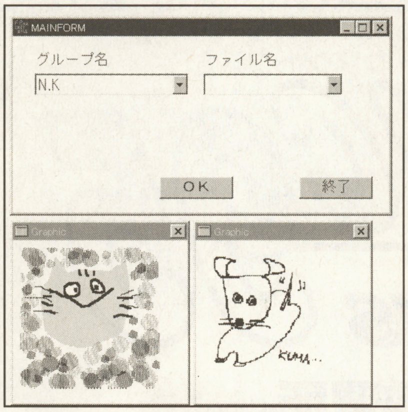
《第1図》今回作る画像表示データベース・プログラムのフォーム



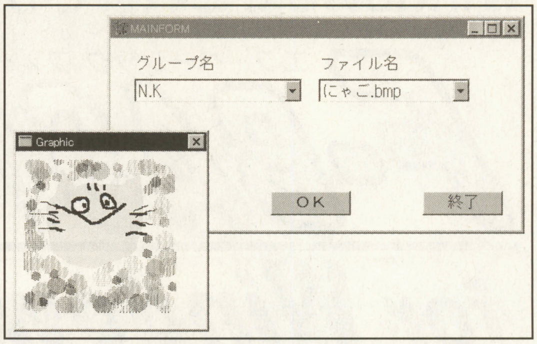
《第2図》ここに実際にグラフィックが表示される▶



《第3図》今回はこのようにオブジェクトを配置してある



《第4図》グループのみを指定すると，そのグループに所属する画像がすべて表示される



《第5図》ファイル名を指定すれば，その画像だけが表示される

わけることにします。これは，

①グループ名

②ファイル名

として，これらのファイルの関連は

①グループ名…　グループ番号
**　　　　　　　　グループ名**

②ファイル名…　グループ番号
**　　　　　　　　ファイル名**

とします。これは，画像の種類によってグループをわけ，関連するカテゴリ（それぞれの番号）の中に同じものが入っていた場合に，関連づけられるようします。

これらは，テキスト・ファイルとして保存しておきます。

つぎに，プログラムの流れ（アルゴリズム）を考えてみます。これは，つぎのようにしました。

①各ファイルの読み込み

②グループ名（ファイル名）の入力。未入力の場合は，グループ全体を表示

③データの表示

④②〜③の繰り返し

順番にプログラミングしていく！

①各ファイルの読み込み

ファイルを読み込むために，まずは構造体を定義します。構造体とは，通常変数は一つ一つの要素を単体で定義することに対し，その変数の“集合体の変数”という意味合いを持ちます。

また，今回は使っていませんが“入れ子構造”にも対応しており，非常に便利なものです。ぜひ，構造体の使いかたをマスターしてください。

構造体の使いかたとして，たとえば預金口座を考えてみましょう。普通の変数で定義すると，

```
namae(1000)
kingaku(1000)
```

となりますね。しかし，定義したのはいいけれど，ばらばらなために

```
namae(100)="kage"
kingaku(100)=-10000
```

という感じになってしまいます。これが，構造体を使うことで，

```
type kouza
    namae as string *8
    kingaku as integer
end type

var denpagin(1000) as kouza

denpagin(100).namae="kage"
denpagin(100).kingaku=-10000
```

というように，「配列100の中はkageさんという人のもの」とくくることができるわけです。

②グループ名（ファイル名）の入力

グループ名，ファイル名は，ツールボックスより「コンボボックス」を使っています（第3図）。ここからグループ，ファイルを選択することによって，グラフィックを表示できるわけです。

③データの表示

実際のデータ表示は，

streachbit命令

を使ってグラフィックを表示しています。

これは，どのような大きさのグラフィックでも，一定の大きさで表示することができる命令です。ここでは，フォームの大きさを固定にしたため，大きさのちがう画像でもはみだすことがないように，この命令を使用しました。

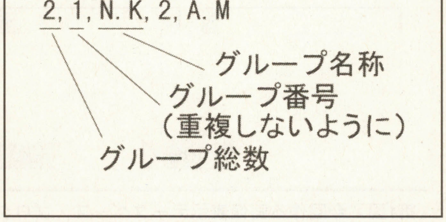
画像データベースの使いかた

今回作成した画像データベースは，第4図のようになっています。

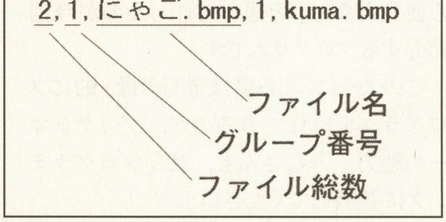
まず，グループを選択します。そのグループのすべてのグラフィックを表示したいときには，ファイルのコンボボックスには何も指定せずに［OK］ボタンを押します。すると，第4図のように1枚のフォームに一つのグラフィックが表示されます。

ファイルを指定した場合には，そのグラフィックのみが表示されます（第5図）。

また，今回はデータそのものはテキストであらかじめ入力するようにしています（すいませんが作り込み不足）。それ



《第6図》グループのテキストの書きかた。このフォーマットにしたがって，テキストを記述していく。また，ファイル名は“group.txt”にする



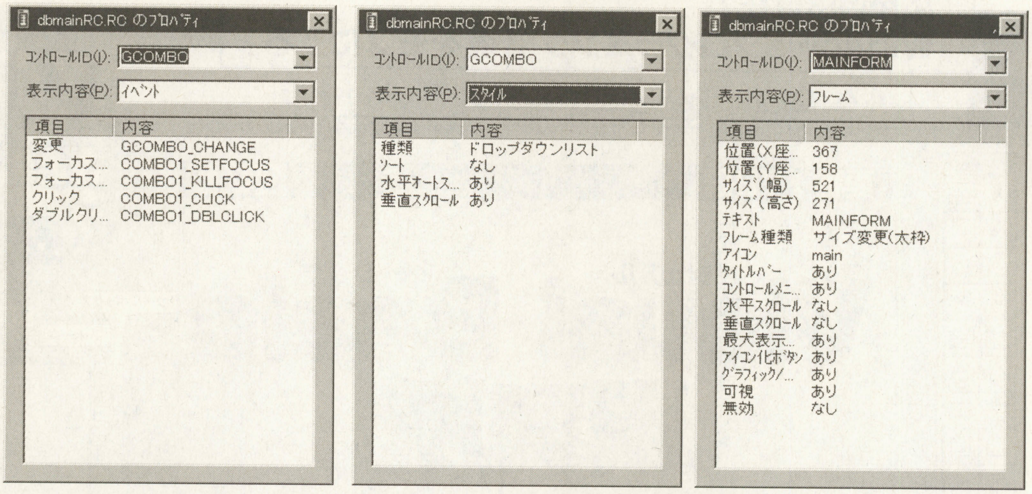
《第7図》ファイルのテキストの書きかた。ファイル名は“file.txt”にしてね

それのテキスト（グループとファイル）は，第6図，第7図のようにメモ帳などで編集してください。

まとめ

最後に紹介するのも変ですが，プロパティは第8図のようになっています。

このプロパティは，項目の値を変えているだけで見た目が変わってくるので，結構おもしろいですよ。ここに載せたプロパティの値だけでなく，いろいろな値を変えてみてください。



《第8図》各オブジェクトのプロパティ一覧

次回は，アルゴリズムについてくわしく紹介する予定です。

それではまた，来月3月号でお会いしましょう！

《リスト1》『画像データベース』プログラム・リスト

```
#include "windows.bi"

declare sub MAINFORM_START edecl ()
declare sub FILE_READ edecl ()
declare sub OKBUTTON_ON edecl ()
declare sub ENDBUTTON_ON edecl ()
declare sub GCOMBO_CHANGE edecl ()

'データ形式の定義
'ファイル定義
type FILE
     F番号 as integer
     F名前 as string *10
end type
'グループ定義
type GROUP
     G番号 as integer
     G名前 as string*10
end type

'変数定義
var shared GROUP(10) as GROUP
var shared FILE(99) as FILE
var shared GCOMBO as object
var shared FCOMBO as object
var shared L as integer
var shared M as integer
var shared SUBFORM(99) as object
GCOMBO.ATTACH GETDLGITEM( "GCOMBO" )
FCOMBO.ATTACH GETDLGITEM( "FCOMBO" )

'イベントループ
while 1
          waitevent
wend
stop
end

'初期化処理
sub MAINFORM_START()

FILE_READ

end sub

'データ読み込み
sub FILE_READ()
open "GROUP.TXT" for input as #1
input#1,L
for I=1 to L
input#1,GROUP(I).G番号,GROUP(I).G名前
next
close#1
open "file.TXT" for input as #1
input#1,M
for I=1 to M
input#1,FILE(I).F番号,FILE(I).F名前
next
close#1
'コンボボックスに追加
for I=1 to L
GCOMBO.ADDSTRING GROUP(I).G名前
next
end sub

'グラフィック表示処理
sub OKBUTTON_ON()
var BIT as object
BITMAPOBJECT BIT
N%=FCOMBO.GETCURSEL

if N%=-1 then
     for I=0 to FCOMBO.GETCOUNT-1
          SUBFORM(I).CREATEWINDOW "form2",0
          SUBFORM(I).MOVEWINDOW 100+I*30,100+I*30
          SUBFORM(I).SHOWWINDOW -1
          F$=FCOMBO.GETTEXT(I)
          BIT.LOADBITMAPFILE F$
          SUBFORM(I).STRETCHBITMAP BIT,10,10,190,190
          BIT.DELETEOBJECT
     next
else
     SUBFORM(1).CREATEWINDOW "form2",-1
     F$=FCOMBO.GETTEXT(N%)
     BIT.LOADBITMAPFILE F$
     SUBFORM(1).STRETCHBITMAP BIT,10,10,190,190
     BIT.DELETEOBJECT
end if
end sub

sub ENDBUTTON_ON()

if 0=MESSAGEBOX( "","終了しますか", 1, 1 ) then end

end sub

'グループ名変更処理
sub GCOMBO_CHANGE()

FCOMBO.RESETCONTENT
N=GCOMBO.GETCURSEL
T$=GCOMBO.GETTEXT(N)

for I=1 to L
if T$=GROUP(I).G名前 then
H%=I:exit for
end if
next

for I=1 to M
if H%=FILE(I).F番号 then
FCOMBO.ADDSTRING FILE(I).F名前
end if
next
end sub
```

リスト入力&実行方法

F-BASIC95を起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。
そこに，リストをそのまま入力しきます。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

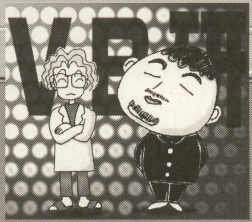
応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

愛称：VB研

Visual（ビジュアル） Basic（ベーシック） 研究所

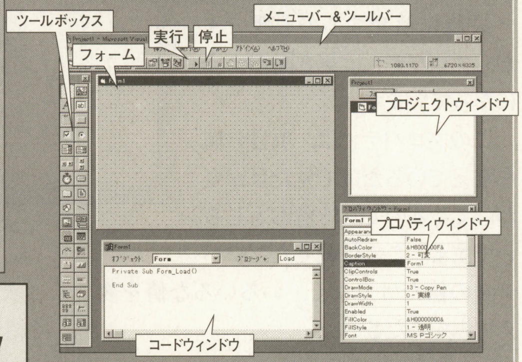
第4部　第7回
これがVisual Basic最新バージョン5.0だ！

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro



（左）**VB研・所長**。なぜか今ニンテンドウ64を購入。お正月休みは『スーパーマリオ64』を堪能したらしい。このズレぐあいが，所長が所長であるべき根幹部なのだ。みんなも見習おう！とは思わなくてていいです。

（右）**助手4号**。その正体は，ただの猫好きなVisual Basic素人のように見えて，MSXとかMacとか頭に"M"の付くマシンが好きらしい。今ネラっているマシンは，MZ-80B。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ，放火，コスプレ。



Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

明けましておめでとうございます。というあいさつは1月号でするようにネ，と編集者に厳しく言われていたのですが，先月号ではすっかり忘却していました。このままあいさつをせずに12か月間後悔するよりは，思いきってやってしまったほうがいい，というわけで今年もVB研をよろしくお願いします。

何が，どう5.0なんだ！

助手　明けましておめでとうござんす。

所長　うわー，新年のあいさつは，もうカンベンしちクリィ！

助手　もう2月号だしね。約束は守ろうな，所長。

所長　はい。というわけで，気分も新たに『Visual Basic5.0』の紹介をしよう！以降VB5.0と略しますよ。

助手　ほほぉ，5.0がでたのかい。

所長　うむ。昨年末に，英語版βが発表されたのだ。日本語製品版はまだ未定だが，近々発表されるはず。

助手　ふ〜ん。で，どこが変わったの？

所長　VB5.0の最大の特徴は，ActiveX（アクティブ）コントロールが作成できるようになったことだ。

助手　インターネット上で，VBのプログラムが動いてしまうヤツね。

所長　今回は，実際にVB5.0のβ版を紹介しつつ，サンプルのActiveXコントロールを作成したいと思う！

キーワードはVB5.0CCE

所長　今回発表されたβ版は，正式には『Microsoft Visual Basic Control（コントロール） Creation（クリエイション） Editon（エディション）』と呼ばれるものだ。略すと，VB5.0CCEとなる。

助手　長い名前ですな。たとえるなら，役所の部署名のよう。

所長　日本語で言えば，「VB5.0コントロール作成版」とでもいうエディションですな。

助手　アンタ，訳してない。たとえるなら，インターネット自動翻訳ソフトのよう。

所長　アノネ，いちいちたとえなくていいよ。でね，このエディションは一番ベーシックなもので，実際にVB5.0が発売されるときには，上位にプロフェッショナル版やエンタープライズ版などが発売されるそうだぞ。

助手　ふ〜ん。…ホラ，何も言えなくなっちゃった。どーすんだよ！

所長　えーと，このVB5.0CCEのβ版は，つぎのアドレスをたどっていくと入手することができるぞ。

●http://www.microsoft.co.jp/developer/vbasic/

助手　何だその「たどっていくと」ちゅーのは。手を抜くな。

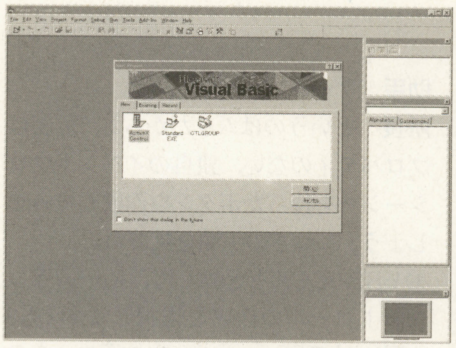
所長　いやアノ，アドレス変わるかもしれないしぃ，こっちのほうが安全かなぁと思ってサ。ヘルプ・ファイルと本体を合わせると，約10Mバイトもあるから注意してね。あと，ユーザー登録が必要だぞ。さらにこのVB5.0CCEは英語β版だから，他のアプリケーションに影響がでる可能性があるのだ。最悪，OSの再導入しなくてはならなくなる。そういうときは…。

助手　他人のマシンに入れてようすを見る，と。

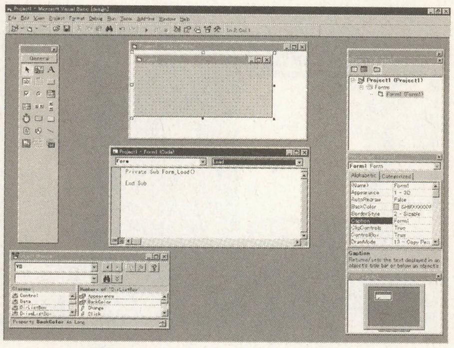
所長　ちゃう！　自分で責任を持ってやってね，ということなのよ。

VB5.0CCEはココが変わったのだ！

所長　それではさっそく，VB5.0CCEを



《第1図》VB5.0CCEの起動画面



《第2図》VB5.0CCEのウィンドウ

起動してみよう（第1図）。画面のイメージが，これまでのバージョンから大幅に変更されていることがわかるはず。ウインドウが，ついに『Visual C++（以降VC++と略）』と同じように，SDIからMDIに変更されたのだ。

助手　なんじゃいそのMDIちゅーのは。

所長　これまでみたいに起動するとたくさんのウィンドウが表示されるのがSDIで，メイン・ウィンドウの中にたくさんのサブ・ウィンドウが表示されるタイプがMDI。ちなみにVB5.0CCEでも，オプションでSDIに設定することもできるぞ。

助手　何か，ツールバーのイメージも“のっぺり”しちゃったね。

所長　これまでのVBを見慣れていると，ちょっと違和感あるかもね。見た目以上の特徴として注目してほしいのが，VB5.0CCEには第1図にあるように“ActiveXコントロール”を作成できること。CCEという名前も，ここからきているのだ。このActiveXの作成機能については，あとでくわしく説明しよう。

プロジェクトウィンドウがない？

所長　VB5.0CCEを起動したあとに，最初にやることは「何を作成するか選択する」ということ。ここでとりあえず，“スタンダード”のプログラムを選択すると，第2図のような画面が表示される。これまでのVBとちがい，見かけないウィンドウもあるので，簡単に紹介しよう。

●ツールボックス

おなじみの，フォームに配置するコントロールを選択するためのパレット。

●フォームウィンドウ

実行時に表示される，メイン・ウィンドウです。

●コードウィンドウ

プログラム・コード入力用のエディタ。エディタに単語の自動補完機能がついたので，長いスペルの単語の入力が楽になりました。

●プロジェクトエクスプローラ

これまでのプロジェクトウィンドウに代わり，プロジェクトを管理するためのウィンドウ。VB5.0では，複数のプロジェクトを同時にロードできるようになっています。これは，ActiveXコントロールは単体で実行できないので，テスト上必要になったためでしょう。

●プロパティウィンドウ

フォームやコントロールの，プロパティを設定するためのウィンドウです。プロパティの表示を，アルファベット順かカテゴリごとに表示できるようになりました。

●フォームレイアウトウィンドウ

プログラム起動時の，フォームの位置を設定するためのウィンドウです。コードを記述することなく，スクリーンや親ウィンドウの中心にフォーム位置を指定できます。

所長　この他に目立った機能としては，メニューの“format”があるぞ。これは，フォーム上のコントロールのレイアウト機能のこと。これを使えば，コントロールの位置や大きさを整えることができるのだ。

助手　あぁ，ボタンを配置するときなんか，めんどくさいもんね。

所長　そうそう。たとえば，選択したコントロールのトップの位置を同じにしたり，幅や高さを同じにすることが，命令一発でできるようになったのだ。

助手　あとは何か変わったの？

所長　この他にも，いろいろな機能が強化されているようだが，スタンダードのプログラムを作成する手順は変わりないようだ。フォーム上にコントロールを配置し，各フォームやコントロールのイベントプロシージャに，コードを記述するという流れだね。

そして，ActiveXコントロール

所長　さて，それでは先送りにしていた「VB5.0CCEで作成できるActiveXコントロール」について説明しよう。

助手　これまでのものとは，どうちがうの？

所長　ActiveXコントロールは，従来「OLEコントロール」と呼ばれていたもの。VBでは，OCXカスタムコントロールとして，機能を強化するのに使われていた。これは，プログラムの部品と思っていいぞ。VB以外にも，VC++やデータベース・ソフト『Microsoft Access（アクセス）』でも使うことができる。このOCXをWeb（ウェブ）サーバからダウンロードして，インターネットエクスプローラ上で動作するようにしたのがActiveXコントロールなのだ*1。

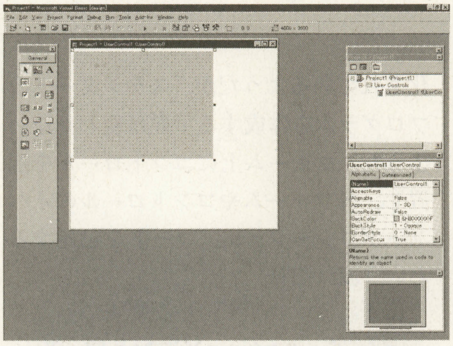
助手　よく「コンポーネントをダウンロードしています」と表示されるアレね。

所長　実際にWebで利用するには，HTMLにVBScript（スクリプト）（'96年10／11月号参照）を埋め込み，VBScriptからActiveXコントロールを利用する。VBScriptからは，ActiveXコントロールをVBのカスタムコントロールのように扱うことができるわけ。

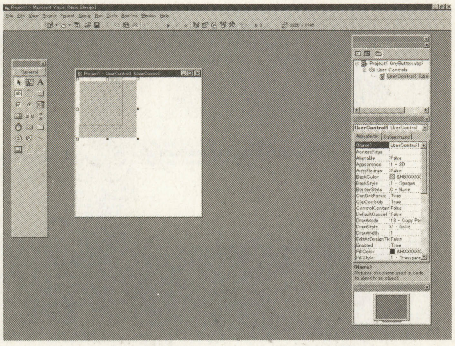
助手　つまりアレやね。VBScriptとActiveXコントロールを利用すれば，インターネットのホームページ上で，ゲームやビジネス・アプリケーションなどプログラムを実行することができる，というワケやね。

所長　そうそう。いちいちプログラムをセットアップする必要がなく，またバージョン・アップをしなくてもいいわけ。ホームページを開くだけで，最新プログラムが利用できるようになるのだ。まさに，インターネットがデスクトップの環境になるわけ。

*1　ActiveXコントロールは，VBでOCXとして利用可能，また，OCXもActiveXコントロールとして利用可能となる。



《第3図》ActiveXコントロールの作成



《第4図》コントロールの配置

助手　あのさぁ，じゃあJavaって何なの？

所長　この場合と同じことが，Javaを使っても実現できるぞ。Javaは，一つのプログラムをCPUやOSに依存することなく実行できるというメリットがある。同じプログラムが，MacでもWindowsでも動作するわけ。

助手　ActiveXって，Windowsだけなの？

所長　今のところはね。でも，そのかわりJavaにくらべると，高速で高機能なプログラムを作成することができるぞ。きっと。

助手　その「きっと」がアヤしい。

所長　うーん，現状ではどっちが標準になるかを巡り，激しい競争が行なわれているのだ。どっちもがんばれ〜。

助手　そのコウモリ的発言が，ますますアヤしい。

ActiveXコントロールの作成手順

所長　それじゃあ，実際にVB5.0CCE β を使って，ActiveXコントロールの作成手順を説明しよう。基本的に，独自のイベントプロシージャとプロパティを持ったプログラミングの流れは，つぎのようになる。

①ActiveXコントロール用のプロジェクトの作成
②ユーザーコントロール上へのコントロールの配置とプロパティの設定
③ユーザーイベントの宣言
④イベントプロシージャの作成
⑤プロパティプロシージャの作成
⑥リードプロパティズ，ライトプロパティズ・イベントプロシージャの作成

所長　ユーザーコントロールは，ActiveXコントロールの雛形となるウィンドウで，フォームに相当するものだ。ActiveXコントロールを作成する場合に，初期設定として作成される。つまり，ユーザーコントロール上にコントロールを配置したり，グラフィックを描いたものが，そのままActiveXコントロールの実行時の表示になるわけだ。また，ユーザーコントロールには，フォームに相当するようにイベントプロシージャやプロパティが用意されている。

まずはボタンを使ったサンプル

所長　ためしに，何か作ってみようか。

助手　ゲーム。

所長　というのはムリだからぁ，最初はプロパティのない，独自のイベントプロシージャを持ったボタンを作成してみましょう〜。つぎの手順を見てね。

①VB5.0CCEを起動して，ActiveXコントロールの作成を選択します（**第3図**）。すると，ユーザーコントロールのウィンドウが表示されます。

②ユーザーコントロール上に，ボタンの枠用に4本のラインを配置します。ラインの太さを2ドットに，色を“Button HighLight”と“Button Shadow”に設定します（**第4図**）。

③イベントとして，つぎの三つを宣言します。

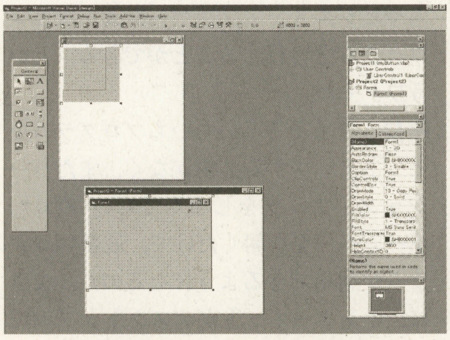
●MyMouseDown：マウスダウン・イベント
●MyMouseUp：マウスアップ・イベント
●MyClick：マウス・クリック・イベント

これらを定義するには，ユーザーコントロールに**リスト1**のようなコードを記述します。“Event”は，VB5.0CCEで新たに導入されたユーザー定義のイベントを宣言するためのステートメントです。

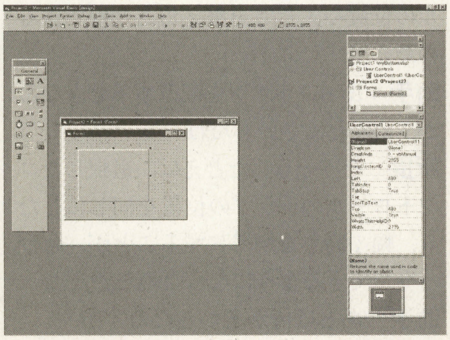
④実際に，ActiveXコントロールを利用するプログラムにイベントを送るには，“RaiseEvent”ステートメントを利用します。たとえば，ユーザーコントロールのクリック・イベント送るには，つぎのように記述します。

```
RaiseEvent MyClick
```

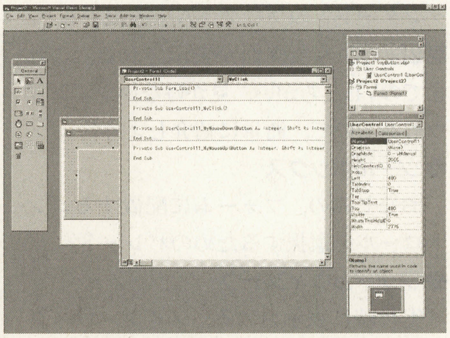
所長　このソースコードを，リスト2にあげておくぞ。



《第5図》プロジェクトの追加



《第6図》ActiveXコントロールの配置



《第7図》ActiveXコントロールのイベント

《リスト1》マウス・イベントの記述

```
Event MyMouseDown(Button%, Shift%, X!, Y!)
Event MyMouseUp(Button%, Shift%, X!, Y!)
Event MyClick()
Event MyMouseDown(Button%, Shift%, X!, Y!)
Event MyMouseUp(Button%, Shift%, X!, Y!)
Event MyClick()
```

《リスト2》ActiveXを使ったサンプル・プログラム・リスト

```
Option Explicit

'-----------------------------------------------------------------
'    イベントの定義
'-----------------------------------------------------------------
Event MyMouseDown(Button%, Shift%, X!, Y!)
Event MyMouseUp(Button%, Shift%, X!, Y!)
Event MyClick()

'-----------------------------------------------------------------
'    クリックイベントプロシージャ
'-----------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_Click()
    'ホストにMyClickイベントを送る
    RaiseEvent MyClick
End Sub

'-----------------------------------------------------------------
'    マウスダウンイベントプロシージャ
'-----------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_MouseDown(Button As Integer, Shift As
Integer, X As Single, Y As Single)

    'ボタンの押されたイメージ
    Line1.BorderColor = vb3DShadow
    Line2.BorderColor = vb3DShadow
    Line3.BorderColor = vb3DHighlight
    Line4.BorderColor = vb3DHighlight

    'ホストにマウスダウンイベントを送る
    RaiseEvent MyMouseDown(Button, Shift, X, Y)
End Sub

'-----------------------------------------------------------------
'    マウスアップイベントプロシージャ
'-----------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_MouseUp(Button As Integer, Shift As
Integer, X As Single, Y As Single)

    'ボタンの離されたイメージ
    Line1.BorderColor = vb3DHighlight
    Line2.BorderColor = vb3DHighlight
    Line3.BorderColor = vb3DShadow
    Line4.BorderColor = vb3DShadow

    'ホストにマウスアップイベントを送る
    RaiseEvent MyMouseUp(Button, Shift, X, Y)
End Sub

'-----------------------------------------------------------------
'    リサイズイベントプロシージャ
'-----------------------------------------------------------------
Private Sub UserControl_Resize()

    'コントロールに合わせてラインの位置を変える
    Line1.X2 = Width
    Line2.Y2 = Height

    Line3.X2 = Width
    Line3.Y1 = Height - Screen.TwipsPerPixelY * 1
    Line3.Y2 = Height - Screen.TwipsPerPixelY * 1

    Line4.X1 = Width - Screen.TwipsPerPixelX * 1
    Line4.X2 = Width - Screen.TwipsPerPixelX * 1
    Line4.Y2 = Height


End Sub
```

ActiveXコントロールのテスト

所長　最後に，作成したActiveXコントロールをテストしてみよう。VB5.0CCEでは，複数のプロジェクトを読み込むことができるぞ。

①ファイル・メニューのAdd Projectを使って，スタンダード型のプログラム作成用のプロジェクトを追加します（**第5図**）。

②そしてユーザーコントロールのウィンドウを閉じると，ツールボックスの左下にある，ユーザーコントロールが使用可能になります。

③ツールボックスでユーザーコントロールを選択することで，**第6図**のようにフォーム上に配置することができます。

④これで，先ほど作成した，ユーザー定義のイベントも利用することができるようになります（**第7図**）。

⑤最後に，OCX形式にコンパイルすることにより，VB／VC++のプログラムや，またVBScriptで利用することが可能となるわけです。

助手　で，結論は？

所長　ActiveXコントロールの作成にしても，プロパティの設定やプロパティウィンドウなど，まだまだ説明することがたくさんあるのだが，誌面がつきてしまった。そもそも，VB5.0についてもいろいろ機能が増えているんだけどね。まぁこれは，日本語製品版が発売されたら，くわしく紹介しよう。

助手　あ～あ，またゲームはできなかったかぁ。

所長　次回は，インターネット編の続きとして，VBScirptとActiveXコントロールパッドを使ったインターネット・アプリケーションの作成方法を紹介します。

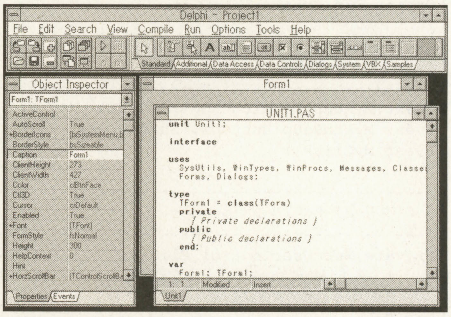
助手　それは，確か去年の11月号でも言ってたよな。マリオばっかヤッてちゃ，ダメだぞぉ。

所長　おっけーおっけー。期待して待っててね！

助手　これが，世の中で一番アヤしいかもネ♥

ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！
簡単に高速処理プログラム＆ゲームが作れる

Delphi（デルファイ）完全マスターへ



第14回 DirectX（ダイレクト）マスター③

TEXT & PROGRAMMING●野多 良

高速アクション・ゲーム作成のために，重要な技術となる『DirectX』。この活用法をマスターする第3回目は，DirectDraw（ドロー）コンポーネントを作ってみたいと思います。また，アクション・ゲームのプロトタイプ・プログラムも作ってみましょう。

Borland
Delphi for Windows
■価格29,800円（デスクトップ2.0日本語版）
■価格68,000円（デベロッパー2.0日本語版）
■問い合わせ先
ボーランド㈱　☎03-5350-9380

DirectX使用の心得！

確認しておきますが，DirectXを使うにはDelphi 2.0が必要です。Delphi 1.0では使えないので，注意してください。

また，使用するマシンに，DirectXドライバが導入されている必要があります。ということは，Windows95マシンでないといけないわけです。

さらに，Delphi 2.0でDirectX APIを使うための関数ヘッダも必要です。関数ヘッダは，カナダのBlake Stone氏による，C言語用の宣言をコンバートしたものが，つぎのアドレスにあります。

●http://www.dkw.com/bstone/Delphi.htm

さて，以上の準備はできているでしょうか？　それでは，さっそくはじめましょう。

DirectDraw コンポーネントとは？

前回でDirectDrawを使ったときには，メイン・プログラムの中でDirectDrawの処理を行なっていました。

しかし，DirectDrawの処理は複雑なので，毎回コードを書くのはめんどうです。そのような処理は，Delphiでは「コンポーネント／オブジェクト化」するのが基本ですね。

というわけで，DirectDrawを使うためのコンポーネントを作っておくことにします。

そのソースコードが，**リスト1**のTDDrawコンポーネントとなります。“ddraw.pas”というファイル名をつけると，DirectDraw関数ヘッダ・ファイルとファイル名が重なるので，ちがった名前にしておきましょう。

それでは，コードの説明のまえに，その使いかたを説明しましょう。

手順①コンポーネントを貼り付ける

普通のコンポーネントと同様に，使用するコンポーネントをフォームに貼り付けましょう。

手順②DirectDrawの設定をする

続いて，DirectDrawの初期化を行ないたいところですが，そのまえにDirectDrawの設定をしておきましょう。

TDDrawコンポーネントのプロパティに，Width／Height／Colorがあります。これらは，DirectDrawがフル・スクリーンで動作するときの，画面の解像度と色数を表しています。

初期設定では，640×480ドット／8ビットカラー（256色）になっています。これが，通常もっともよく使われるモードでしょう。

変更する場合は，それらのプロパティを変更してください。ただし，設定できる画面モードはマシン環境によって異なるので，DirectDraw2の関数であるEnumDisplayModeなどを使って調べておく必要があるでしょう。

手順③DirectDrawの初期化

初期化を行なう関数は，TDDrawのStartDirectDraw関数です。

```
procedure StartDirectDraw;
```

この関数を実行することによって，DirectDrawの主な初期化作業を行ない，画面モードをフル・スクリーンに切り替えます。

無事DirectDrawが動いた場合はTDDrawのEnabledプロパティがTrueに，失敗した場合はFalseになります

手順④BackBufferにイメージをコピー

続いて，DirectDrawで描画するとき

《リスト1》DirectDrawを簡単に使えるTDDrawコンポーネントのソースコード

```
unit DDrawObj;

interface

uses Classes,DDraw,Forms,Windows,Graphics;

type
  TSprite=class(TObject)
    Rect:TRect;
    Width,Height:integer;
    Trans:boolean;
  end;
  TDDraw=class(TComponent)
  private
    FEnabled:boolean;
    FWidth,FHeight,FColor:integer;
    FDirectDraw:IDirectDraw;
    FPrimarySurface:IDirectDrawSurface;
    FBackSurface:IDirectDrawSurface;
    FImageBuffer:IDirectDrawSurface;
    FDirectDrawPalette:IDirectDrawPalette;
    FPalette:HPalette;
    FSprite:TList;
    procedure Disabled;
    procedure SetEnabled(f:boolean);
  public
    property Enabled:boolean read FEnabled write
SetEnabled;
    property Width:integer read FWidth write FWidth;
    property Height:integer read FHeight write FHeight;
    property Color:integer read FColor write FColor;
    property DDraw:IDirectDraw read FDirectDraw;
    property DDPrimary:IDirectDrawSurface read
FPrimarySurface;
    property DDBack:IDirectDrawSurface read FBackSurface;
    property DDImage:IDirectDrawSurface read
FImageBuffer;
    property DDPalette:IDirectDrawPalette read
FDirectDrawPalette;
    property Sprite:TList read FSprite;

    constructor Create(AOwner:TComponent);override;
    destructor Destroy;
    procedure StartDirectDraw;
    procedure SelectPalette(Handle:HPalette);
    procedure SetColorKey(Color:TColorRef);
    procedure SetImage(Bitmap:TBitmap);
    procedure Flip;
    procedure ClearScreen;
    procedure
BltFast(x,y:integer;r:TRect;Transparent:boolean);
    function
SetSprite(r:TRect;Transparent:boolean):integer;
    procedure
DrawSprite(x,y,n:integer;Centering:boolean);
  end;

const
  PrimaryDesc:DDSURFACEDESC=(
    dwSize:sizeof(DDSURFACEDESC);
    dwFlags:DDSD_CAPS or DDSD_BACKBUFFERCOUNT;
    dwBackBufferCount:1;
    ddsCaps:(dwCaps:DDSCAPS_PRIMARYSURFACE or
                DDSCAPS_FLIP or DDSCAPS_COMPLEX));
  ImageDesc:DDSURFACEDESC=(
    dwSize:sizeof(DDSurfaceDesc);
    dwFlags:DDSD_CAPS or DDSD_HEIGHT or DDSD_WIDTH;
    ddsCaps:(dwCaps:DDSCAPS_OFFSCREENPLAIN));

procedure Register;

implementation

procedure Register;
begin
  RegisterComponents('For Game',[TDDraw]);
end;

constructor TDDraw.Create(AOwner:TComponent);
var
  DDResult:integer;
begin
  inherited Create(AOwner);
  FSprite:=TList.Create;
  FEnabled:=false;
  FWidth:=640;
  FHeight:=480;
  FColor:=8;
  FDirectDraw:=nil;
  FPrimarySurface:=nil;
  FBackSurface:=nil;
  FImageBuffer:=nil;
  FDirectDrawPalette:=nil;
end;

destructor TDDraw.Destroy;
var
  i:integer;
begin
  Disabled;
  if FSprite.Count>0 then
    for i:=0 to Sprite.Count-1 do
      TSprite(Sprite[i]).Free;
  FSprite.Free;
  inherited Destroy;
end;
```

```
procedure TDDraw.Disabled;
begin
  FEnabled:=false;
  if FImageBuffer<>nil then FImageBuffer.Release;
  if FDirectDrawPalette<>nil then
FDirectDrawPalette.Release;
  if FPrimarySurface<>nil then FPrimarySurface.Release;
  if FDirectDraw<>nil then FDirectDraw.Release;
end;

procedure TDDraw.SetEnabled(f:boolean);
begin
  Disabled;
end;

procedure TDDraw.StartDirectDraw;
var
  DDResult:integer;
  BackCaps:DDSCAPS;
begin
  if FEnabled then exit;
  FEnabled:=true;
  DDResult:=DirectDrawCreate(nil,FDirectDraw,nil);
  if DDResult<>DD_OK then
  begin
    FDirectDraw:=nil;
    Disabled;
    exit;
  end;
  DDResult:=
    FDirectDraw.SetCooperativeLevel(TForm(Owner).Handle,
                          DDSCL_FULLSCREEN or
DDSCL_EXCLUSIVE);
  if DDResult<>DD_OK then
  begin
    Disabled;
    exit;
  end;

DDResult:=FDirectDraw.SetDisplayMode(Width,Height,Color);
  if DDResult<>DD_OK then
  begin
    Disabled;
    exit;
  end;

DDResult:=FDirectDraw.CreateSurface(PrimaryDesc,FPrimaryS
urface,nil);
  if DDResult<>DD_OK then
  begin
    FPrimarySurface:=nil;
    Disabled;
    exit;
  end;
  BackCaps.dwCaps:=DDSCAPS_BACKBUFFER;

DDResult:=FPrimarySurface.GetAttachedSurface(BackCaps,FBa
ckSurface);
  if DDResult<>DD_OK then
  begin
    FBackSurface:=nil;
    Disabled;
    exit;
  end;
end;

procedure TDDraw.SelectPalette(Handle:HPalette);
var
  P:array[0..255] of TPaletteEntry;
  DDResult:integer;
begin
  if FEnabled=false then exit;
  if FDirectDrawPalette<>nil then
  begin
    FDirectDrawPalette.Release;
    FDirectDrawPalette:=nil;
  end;
  DDResult:=FDirectDraw.CreatePalette(DDPCAPS_8BIT,
@P[0],FDirectDrawPalette,nil);
  if DDResult<>DD_OK then
  begin
    Disabled;
    exit;
  end;
  GetPaletteEntries(Handle,0,256,P);
  FDirectDrawPalette.SetEntries(0,0,256,@P[0]);
  FPrimarySurface.SetPalette(FDirectDrawPalette);
end;

procedure TDDraw.SetColorKey(Color:TColorRef);
begin
  if FImageBuffer=nil then exit;
  ImageDesc.ddckCKSrcBlt.dwColorSpaceLowValue:=Color;
  ImageDesc.ddckCKSrcBlt.dwColorSpaceHighValue:=Color;

FImageBuffer.SetColorKey(DDCKEY_SRCBLT,ImageDesc.ddckCKSr
cBlt);
end;

procedure TDDraw.SetImage(Bitmap:TBitmap);
var
  DDResult:integer;
  DC:HDC;
begin
  if FEnabled=false then exit;
  ImageDesc.dwWidth:=Bitmap.Width;
  ImageDesc.dwHeight:=Bitmap.Height;
```

```
DDResult:=FDirectDraw.CreateSurface(ImageDesc,FImageBuffe
r,nil);
  if DDResult<>DD_OK then
  begin
    Disabled;
    exit;
  end;
  FImageBuffer.GetDC(DC);

BitBlt(DC,0,0,Bitmap.Width,Bitmap.Height,Bitmap.Canvas.Ha
ndle,0,0,SRCCOPY);
  FImageBuffer.ReleaseDC(DC);
end;

procedure TDDraw.Flip;
begin
  if FEnabled=false then exit;
  FPrimarySurface.Flip(nil,DDFLIP_WAIT);
end;

procedure TDDraw.ClearScreen;
var
  bltfx:DDBLTFX;
begin
  if FEnabled=false then exit;
  ZeroMemory(@bltfx,sizeof(DDBLTFX));
  bltfx.dwSize:=sizeof(DDBLTFX);

FBackSurface.Blt(Rect(0,0,Width,Height),nil,Rect(0,0,0,0)
,
                    DDBLT_COLORFILL or DDBLT_WAIT,bltfx);
end;

procedure
TDDraw.BltFast(x,y:integer;r:TRect;Transparent:boolean);
var
  dwTrans:DWORD;
  x2,y2:integer;
  r2:TRect;
begin
  if FEnabled=false then exit;
  if Transparent then
    dwTrans:=DDBLTFAST_SRCCOLORKEY
  else
    dwTrans:=DDBLTFAST_NOCOLORKEY;
  x2:=x;y2:=y;r2:=r;
  if x<0 then
  begin
    x2:=0;
    r2.Left:=r2.Left-x;
  end;
  if y<0 then
  begin
    y2:=0;
    r2.Top:=r2.Top-y;
  end;
  if x+r.Right-r.Left>FWidth then
  begin
    r2.Right:=FWidth-x+r.Left;
  end;
  if y+r.Bottom-r.Top>FHeight then
  begin
    r2.Bottom:=FHeight-y+r.Top;
  end;
  FBackSurface.BltFast(x2,y2,FImageBuffer,r2,dwTrans or
DDBLTFAST_WAIT);
end;

function
TDDraw.SetSprite(r:TRect;Transparent:boolean):integer;
var
  sp:TSprite;
begin
  if Enabled=false then exit;
  sp:=TSprite.Create;
  with sp do
  begin
    Rect:=r;
    Width:=r.Right-r.Left;
    Height:=r.Bottom-r.Top;
    Trans:=Transparent;
  end;
  FSprite.Add(sp);
end;

procedure
TDDraw.DrawSprite(x,y,n:integer;Centering:boolean);
var
  x2,y2:integer;
begin
  if Enabled=false then exit;
  if Sprite.Count<=n then exit;
  x2:=x;y2:=y;
  with TSprite(Sprite[n]) do
  begin
    if Centering then
    begin
      x2:=x-Width div 2;
      y2:=y-Width div 2;
    end;
    BltFast(x2,y2,Rect,Trans);
  end;
end;

end.
```

に必要な，イメージをBackBufferにコピーします。

このコピーには，SetImageという関数を使います。イメージ・データは，TBitmapの形式で渡します。

procedure SetImage(Bitmap:TBitmap);

注意点としては，DirectDrawの制限として，PrimarySurfaceの幅よりも大きな幅を持つSurfaceは作れないことがあります。ですから，イメージの幅をそれよりも小さくしておく必要があります。

手順⑤パレットの指定

続いて，8ビット・カラーモードの場合は，使用するパレットを指定します。

procedure SelectPalette(Handle:HPalette);

といいたいところですが，実はこの部分が今のところうまく動かないのです。DirectDrawネタが遅々として進まなかったのは，ここが解決しなかったためです。

ひとまず，パレットを指定しないでもまともに動いているようなので，今回は

《第1表》TDDrawコンポーネントの描画関係の関数一覧

関数名	内容
procedure Flip;	BackSurfaceとPrimarySurfaceの内容を入れ替える，Flip命令。引数なしで呼べるので，DirectDrawを直接扱うよりも少し楽
procedure ClearScreen;	BackSurfaceを黒で塗りつぶす命令
procedure BltFast(x,y:integer;r:TRect;Transparent:boolean);	DirectDrawのBltFast命令に，クリッピング機能（画面からはみでている部分を切る）を追加した命令。もとの命令よりも，少しパラメータを省略している
procedure DrawSprite(x,y,n:integer;Centering:boolean);	登録したスプライトを描画する命令。指定した座標をキャラクターの左上の座標とするか，そこを中心にキャラクターを描画するかを選択する，Centeringというパラメータがある

この部分をコメント・アウトしてあります。

手順⑥透明色の指定

続いて，透明色指定転送命令を使うときのための，透明色をSetColorKey命令で指定します。

```
procedure SetColorKey(Color:
TColorRef);
```

ただし，上のパレットの設定を省略しているため，カラーキーの設定がうまく動かない場合があります。

白を背景にしてサンプル・プログラムのようにすることで，だいたいの環境で動くようになるのですが，「だいたい」というのは問題がありますね。

このあたりも，ちゃんと解決しているとは言いがたいのですが，ひとまず動作しているようなので，ここはヨシとしましょう。

手順⑦矩形領域の指定

先ほどBackBufferに転送したイメージには，普通たくさんのキャラクターのデータが並んでいる形で描かれているはずです。

それらのデータをSurfaceに描画する場合，BltFast命令などを使って矩形領域を指定してやる必要があります。

ここで，TDDrawのSpriteプロパティに矩形情報を登録しておくと，あとはここで登録した番号でキャラクターを表示することができるようになります。

登録は，TDDrawのSetSprite関数で行ないます。

```
function SetSprite(r:TRect;
Transparent:boolean):intege
r;
```

第1パラメータに，ImageBuffer上の矩形領域を指定します。第2パラメータは，このキャラクターが透明色指定転送をするかどうかを「True／False」で指定します。

戻り値として，そのキャラクターの登録された番号が返ります。番号は登録した順番に0，1，2，…となります。

手順⑧エラーの確認

さて，ここまででDirectDrawを使うための準備はすべてできました。

今までの過程のどこかでDirectDrawがエラーを起こすと，TDDrawのEnabledがFalseになっているはずです。EnabledプロパティがTrueであることを確認してから，ゲームのメイン・ルーチンを開始します。

手順⑨メイン・ルーチン処理

ゲーム中の手順は，以前説明したように，

- **ImageBufferにあるキャラクター・データを使って，BackSurfaceに画面イメージを作成する**
- **Flip命令で，BackBufferの内容をPrimarySurfaceに転送し，画面に表示する**

という作業の繰り返しになります。

TDDrawコンポーネントでは，**第1表**のような描画関係の関数を用意しています。

その他，直接DirectDrawを扱うTDDrawのメンバとして，

- **DDraw（DirectDrawオブジェクト）**
- **DDPrimary（PrimarySurface）**
- **DDBack（BackSurface）**
- **DDImage（ImageBuffer）**

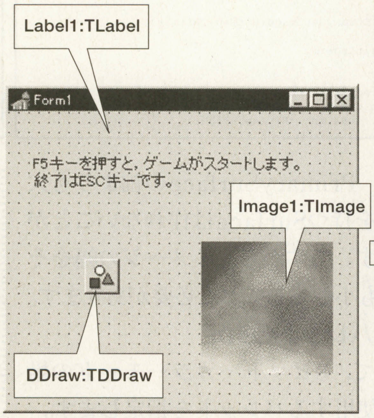
がプロパティとして公開されています。

それらにアクセスすることによって，直接DirectDrawの機能を呼びだすこともできます（めんどうだし危険なのでおすすめはできない）。

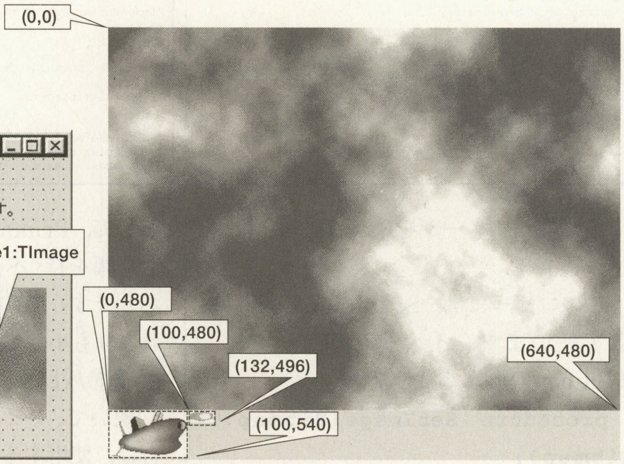
手順⑩画面モードをもどす

DirectDrawを使い終わったら，画面モードなどをもとにもどす必要があります。

《第1図》今回作った，シューティング・ゲームのプロトタイプ。開発コードネームはYanaotoだ



《第2図》サンプル・プログラムのフォーム



《第3図》Image1に読み込んでおくキャラクター・データとスプライトとして登録する座標

そのままアプリケーションを終了してしまえばそれで終わりなのですが，アプリケーションを終了させずにDirectDrawだけを終了させたい場合は，TDDrawのEnabledプロパティにFalseを代入します。

すると，フル・スクリーン・モードから通常モードにもどります。

ただし，フォームの位置や大きさなど，完全にもとどおりにはならないようです。このあたりも実害はなさそうなので，ひとまずこのままにしておきます。

TDDrawを使ったシューティング・ゲーム

それでは，実際にTDDrawを使ってゲームを作っていきましょう。

横スクロール・シューティングをイメージしていますが，今回は自機の動きと弾がでるだけのサンプルです（**リスト2，第1図〜第3図**）。

そのぶん無駄な部分がないので，他のゲームに作り直すことが簡単でしょう。TDDrawを使ったアクション・ゲームの骨組みとして利用してください。

ポイントだけを，簡単に説明しておきます。

基本的には，while文でメイン・ルーチンをループし，GetTickCountを使ってループの間隔をできるだけ一定に保とうとしています（サンプルの場合30fps）。

キー入力については，以前説明した，イベントを使った汎用の方法を使用しています。

TDDrawでSpriteプロパティの実装に使ったのと同様の手法を，弾の実装に使用しています。現状のところ，オブジェクト（とメモリ）のムダ使いですが，TListを使って数が不定のデータを管理する方法のサンプルとして，チェックしておいてください。

次回は，ゲームを完成に近づけつつ，TDDrawを拡張しようかと思います。それまでに，問題点が解決するといいですねぇ，まったく。

■参考文献

『DirectX2 開発マニュアル』
（価格5,400円／ISBN4-7973-0036-1）

《リスト2》TDDrawを使ったシューティング・ゲームのサンプル

```
unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics,
Controls, Forms, Dialogs,
  StdCtrls, ExtCtrls, Menus, DDrawObj;

type
  TKeyState=record
    Up:boolean;
    Down:boolean;
    Left:boolean;
    Right:boolean;
    Space:boolean;
  end;
  TTama=class(TObject)
    X,Y:integer;
  end;
  TCharState=record
    X,Y:integer;
  end;
  TForm1 = class(TForm)
    Image1: TImage;
    DDraw: TDDraw;
    Label1: TLabel;
    Label2: TLabel;
    procedure FormKeyDown(Sender: TObject; var Key:
Word;
      Shift: TShiftState);
    procedure FormKeyUp(Sender: TObject; var Key:
Word;
      Shift: TShiftState);
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
  private
    KeyState:TKeyState;
    Char:TCharState;
    TamaList:TList;
    TamaCount:integer;
    Flag:boolean;
    procedure GameInit;
    procedure GameMain;
  public
    { Public 宣言 }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation


{$R *.DFM}

procedure TForm1.GameInit;
begin
  Randomize;
  with Char do
  begin
    X:=20;
    Y:=200;
  end;
  TamaList:=TList.Create;
end;

procedure TForm1.GameMain;
var
  l:integer;
  C:integer;
  n:integer;
  i:integer;
  Tama:TTama;
begin
try
  ShowCursor(false);
  C:=0;
  while Flag do
  begin
    l:=GetTickCount;

    DDraw.ClearScreen;
    n:=640-(C*5 mod 640);
    DDraw.DrawSprite(n,0,0,false);
    DDraw.DrawSprite(n-640,0,0,false);

    with Char do
    begin
      if KeyState.Up then
        Dec(Y,8);
      if KeyState.Down then
        Inc(Y,8);
      if KeyState.Right then
        Inc(X,5);
      if KeyState.Left then
        Dec(X,5);

      if Y<-50 then Y:=-50;
      if Y>530 then Y:=530;
      if X<-50 then X:=-50;
      if X>690 then X:=690;
      DDraw.DrawSprite(X,Y,1,true);
    end;

    if TamaCount=0 then
    begin
      if(KeyState.Space)and(TamaList.Count<99)then
      begin
        Tama:=TTama.Create;
        TamaList.Add(Tama);
        Tama.X:=Char.X+40;
        Tama.Y:=Char.Y-23;
        TamaCount:=6;
      end;
    end;

    if TamaList.Count>0 then
    begin
      for i:=0 to TamaList.Count-1 do
      begin
        Tama:=TTama(TamaList.Items[i]);
        with Tama do
        begin
          Inc(X,10);
          DDraw.DrawSprite(X,Y,2,true);
          if X>640 then
          begin
            Tama.Free;
            TamaList.Items[i]:=nil;
          end;
        end;
      end;
    end;
    TamaList.Pack;

    Dec(TamaCount);
    if TamaCount<0 then TamaCount:=0;

    while GetTickCount-l<33 do
Application.ProcessMessages;
    Application.ProcessMessages;
    DDraw.Flip;
    Inc(C);
  end;
finally
  DDraw.Enabled:=false;
  for i:=0 to TamaList.Count-1 do
    TTama(TamaList.Items[i]).Free;
  TamaList.Free;

  ShowCursor(true);
end;
end;

procedure TForm1.FormKeyDown(Sender: TObject; var
Key: Word;
  Shift: TShiftState);
begin
  if(Key=VK_F5)and(Flag=false) then
  with DDraw do
  begin
    StartDirectDraw;
    SetImage(Image1.Picture.Bitmap);
    //SelectPalette(Image1.Picture.Bitmap.Palette);
    SetColorKey(Image1.Canvas.Pixels[0,480]);
    SetSprite(Rect(0,0,640,480),false);
    SetSprite(Rect(0,480,100,540),true);
    SetSprite(Rect(100,480,132,496),true);
    if Enabled=false then exit;
    Flag:=true;
    GameInit;
    GameMain;
  end;
  if Key=VK_ESCAPE then Flag:=false;
  case Key of
    VK_SPACE:
      KeyState.Space:=true;
    VK_UP:
      KeyState.UP:=true;
    VK_DOWN:
      KeyState.DOWN:=true;
    VK_LEFT:
      KeyState.LEFT:=true;
    VK_RIGHT:
      KeyState.RIGHT:=true;
  end;
end;

procedure TForm1.FormKeyUp(Sender: TObject; var Key:
Word;
  Shift: TShiftState);
begin
  case Key of
    VK_SPACE:
    begin
      KeyState.Space:=false;
      TamaCount:=0;
    end;
    VK_UP:
      KeyState.UP:=false;
    VK_DOWN:
      KeyState.DOWN:=false;
    VK_LEFT:
      KeyState.LEFT:=false;
    VK_RIGHT:
      KeyState.RIGHT:=false;
  end;
end;

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  Flag:=false;
end;

end.
```

学生＆未来のプログラマー必見! 今度こそつまずかないC言語講座

新連載

ハロー! C言語ワールド

四辻 孝文

画面に文字を表示してみよう

いろいろなソフトの開発には，C言語を使うことが多くなっています。セガサターンやプレイステーションなどのゲーム機でもC言語を使って，ゲームソフトを作っていることが多いようです。

また，理工系の高校や専門学校，大学でもC言語の講義はとても重要なものになっています。

というわけで，今月から読者からの要望も高い，このC言語に関して連載をはじめていくことにしましょう。

C言語には方言が少ないという特徴があります。方言というのは，使用する機種によるプログラムの表現のちがいのことです。BASICにはこの方言がけっこうあるため，機種を変えたときに今までの知識がムダになってしまうことも少なくありませんでした。しかし，C言語には，ANSIという規格があり，このANSI規格できめられた命令を使う分には，互換性が保たれます。でも，さすがにグラフィックを表示するとか，音をだすとかいった場合は，C言語でも機種に依存することになるんですけどね。

さて，そこでこのC言語講座なのですが，C言語をおぼえるには，一度きっかけがつかめれば，結構何とかなるものです。でもやっぱり，多くの人が引っかかる部分があります。もしかすると，最初のきっかけがつかめなくて，つまずいているのかもしれませんね。

C言語を習得するための“きっかけ”づくり

それではまず，そのきっかけをつかんでみましょう。**リスト1**を見てください。これは「ハローワールド」と呼ばれている有名なプログラムで，これからC言語を勉強する場合のお約束みたいなものです。

BASICプログラムを組んだことのある人なら，**リスト1**が何をするプログラムなのかだいたい見当がつくと思います。このプログラムを実行すると，画面には

Hello,world

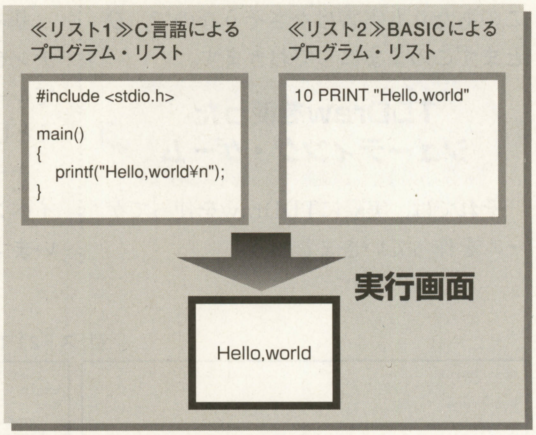
と，表示されます。これを，おなじみのBASICプログラムで書くと，**リスト2**のようになります。

これくらいなら簡単でしょう。でもどうやって実行するのでしょうか？ BASICだったら，RUNという命令で実行できました。じつはC言語の場合，実行できる命令語なんてないんです。C言語のプログラムはコンパイルという作業をして，機械語のプログラムになります。コンパイルする前のC言語のプログラムはテキスト･ファイルとして作るわけです。

C言語プログラムを打ち込んでみよう！

それではさっきの**リスト1**「ハローワールド」でも打ち込んでみましょうか。ちなみにプログラムは半角文字で書きます。テキスト・ファイルが作れさえすれば，どのソフトを使ってもかまいません。ワープロだっていいんです。ただし，ファイル名の拡張子は「.C」にしましょう。このテキスト・ファイルの拡張子「.C」は，C言語のプログラムが書いてあるんだ，という印なわけです。たとえば『HELLO.C』とかね。

ところで**リスト1**を見ていて，何か気付きませんか？ なんか「printf」という部分が右にずれてますね。これはタブといって，プログラムを見やすくするために入れているだけです。もしかするとこの部分を，スペース・キーを何度も押して入力しましたか？ そんなあなたはキーボードの左のほうを見てください。TABというキーがありますね。これを押せばきれいにタブが入ります。C言語では空白とか空行はプログラムの実行に影響しないんです。



じつは，BASICではできるだけ1行に詰め込んだほうが実行速度が速くなるという技があったのですが，C言語ではそんなことはありません。安心してきれいな，見やすいプログラムを書きましょう。

では，コンパイルを行なってみよう

さて，プログラムを書き終わりました。このプログラムの書いてあるテキスト・ファイルをソース・ファイルと呼びます。このままでは，実行することができないのは，もうおわかりですよね。

それではこのC言語のソース・ファイルを実行できる形のファイルにコンパイルしてみましょう。やりかたは各Cコンパイラによってちがうので，くわしくは書きませんが，ほとんどの場合，「C.BAT」とか「CC.BAT」という名前で，コンパイルのためのバッチ・ファイルが用意

されています。それを使いましょう。

たとえば，バッチ・ファイルが「C.BAT」で，ソース・ファイルが「HELLO.C」なら，

>C HELLO

と，打ち込んでリターン・キーを押せば，コンパイルがはじまります。何かエラーがでたら，プログラムがまちがっています。もう一度ソース・ファイルを見直してみましょう。

さあ，コンパイルも終わりました。「HELLO.EXE」とか「HELLO.COM」という名前のファイルができたはずです。そうです，C言語のソース・ファイルがコンパイルされて，DOSの実行ファイルになったわけです。実行するには，ファイル名だけを打ち込んでリターン・キーを押せばいいので，

>HELLO

と，入力すれば実行されます。画面に

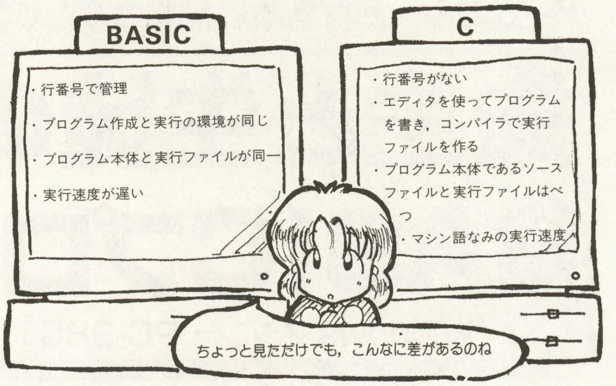
Hello,world

と，表示されましたね。

プログラムを見ていきましょう

それでは，この**リスト1**が何をやっているのか，見ていくことにします。まず，プログラムはどこから実行されるのでしょうか？**リスト1**を見てください。

これは，「main()」の部分からです。C言語ではこのmain()の前と後に何があっても，ここから実行されます。逆にこれがないと，ちゃんと動作してくれません。このmain()のことを正しくは，main関数と言います。C言語のプログラムは，すべて関数でできています。こういうとわかりにくいかもしれませんが，BASICで言うところのサブ・ルーチンみたいなものです。main()の下の{からがmain関数の中身です。



さて，その中身には，printf("Hello, world¥n"); と書いてありますね。この「printf」も関数です。このprintf関数が何をしているかは，だいたいわかりますよね？ そうです"で囲まれた文字を，画面に表示しているのです。

それでは「¥n」というのは何なのでしょうか？ 画面には表示されていませんね。でもじつは表示されているんです。それは「改行」です。これはプログラムの中に改行を表現するための工夫なんです。もし ¥n を書かないと，つぎに文字を表示したときに，その文字が後ろにくっついて表示されてしまいます。ちょうどBASICのPRINT文で「；」を付けたときの動作と同じです。

printf関数の行の最後に「；」が付いていますね，C言語のプログラムの区切りにはセミコロンを使うんです。結構付け忘れやすいので気をつけましょう。最後の行の「}」でmain関数の終わりを示します。

先ほど，関数はサブ・ルーチンみたいなものだといいました。それではprintf関数の中身はどこにあるのでしょうか？

プログラムの中には見あたりません。じつは #include <stdio.h> という一文に秘密があります。printf関数は「stdio.h」というものの中にあるのです。このstdio.hはヘッダー・ファイルというもので，これは「スタンダードアイオーヘッダー」などと読み，printf関数などの標準的なものが含まれています。そしてstdio.hを組み込むための命令が「#include」なのです。この組み込むことを「インクルード」と言います。

printf関数はmain関数から呼ばれてきました。それでは，main関数はどこから呼ばれてくるのでしょうか？ それはDOSのコマンド・ラインからです。このHELLOというプログラムを実行すると，コマンド・ラインからmain関数が呼ばれてHello.Cと表示し，改行して，またコマンドラインへ戻ってくるわけです。

今月はここまで

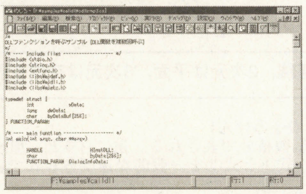
もうこれで画面に好きな文字を表示できるようになりました。とりあえずのきっかけはできたと思いますが，いかがでしたか？

失敗は成功のもと。いろいろ試してみてください。

C＋＋やＪＡＶＡでプログラムを書くためにも，まずはＣ言語の基礎固めが必要

C言語マスター

新発売



C言語インタープリタ
めじろプラス搭載
レッスンブックに従って
C言語をマスターした後
は，インタープリターで
自由にプログラミングが
可能！

内容
■C言語インタープリタ
めじろプラス
■レッスンブック
■レッスン問題

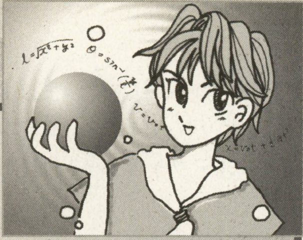
10日で完全マスター

WIN95
CD-ROM

定価6,800円税別

発売元：オフィスサーティナイン　東京都豊島区東池袋3-11-8 03-5950-0782

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！



先生と生徒のための BASIC(ベーシック)プログラミング講座

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第58回　空間ベクトルを使って3次元を表現しよう！

パソコンのディスプレイや紙などは，一般に“平面”と呼ばれる2次元です。

これに対して，みなさんが普段生活している場所は，“3次元空間（立体空間）”といいますね。

今回は，この3次元空間をプログラムで簡単に扱う方法を紹介しましょう。

3次元空間はどうやって表現する？

2次元平面での座標は，みなさんが数学で習うおなじみの「X座標，Y座標」の二つで表現します。3次元空間での座標は，これに一つ加えて「X座標，Y座標，Z座標」の三つの要素が必要です（第1図）。

これらをべつべつに取り扱う場合は，計算式も三つずつ必要となってしまいます。そのため，計算内容は簡単なのに，計算式が増えて複雑になるという問題が生じるのです。

そこで，この三つの要素を“ベクトル*[1]”としてまとめて取り扱うということが考えられます。

今回は，このような空間上の座標系におけるベクトルである“空間ベクトル”を利用して，物体の運動などを計算してみましょう。

空間ベクトルのメリットはコレ！

立体空間での座標や速度などは，3次元上の数値であるために，X座標，Y座標，Z座標について変数が三つ必要になります。

このため，各種方程式も三つずつ必要となってしまいます。しかし，方程式に含まれる変数は基本的にそれぞれ独立して計算できるため，式自体は同じ形になるのです。

そこで，この三つの要素をまとめて取り扱うようにするのが，空間ベクトルです。空間ベクトルを導入すれば，1次元や2次元での式をそのまま利用できるようになり，解析などが非常に簡単にできるようになります。

たとえば，物体の運動を調べる場合，1次元であれば加速度a，速度v，位置p，時間tの関係は，以下のような式で表現できます（積分形式表現*[2]）。

$v=\int a\,dt+v_0$　　…式①

$p=\int v\,dt+p_0$　　…式②

※v_0は初速度，p_0は初期位置（以降0が付くものは初期値）

この関係は，平面でも空間でも，それぞれ独立した方向については成立することがわかっています。このことを利用して式①，式②を3次元に拡張する場合，ベクトルを利用しないと，

$v_x=\int a_x\,dt+vx_0$　　…式③

$x=\int v_x\,dt+x_0$　　…式④

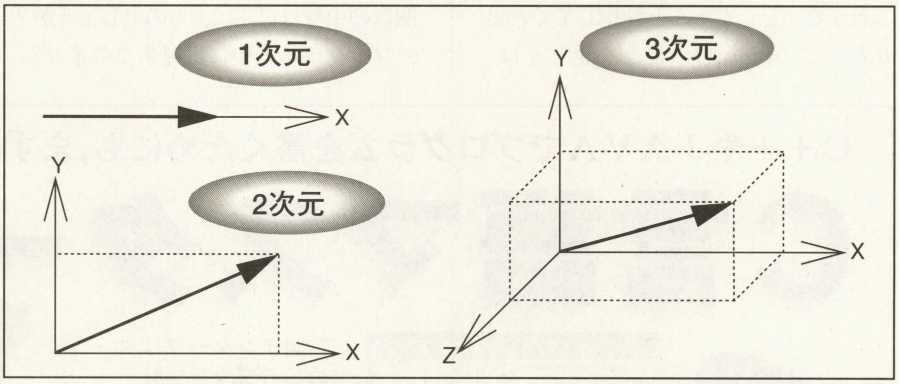
$v_y=\int a_y\,dt+vy_0$　　…式⑤

$y=\int v_y\,dt+y_0$　　…式⑥

$v_z=\int a_z\,dt+v_{z0}$　　…式⑦

$z=\int v_z\,dt+z_0$　　…式⑧

という六つの式が必要となります。

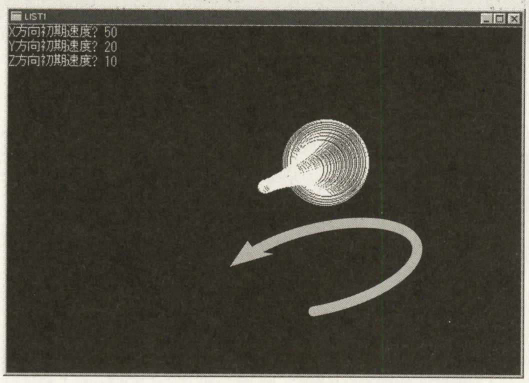


《第1図》1次元は直線，2次元は平面，3次元は空間を表す

*1 ベクトル
大きさとともに，向きを持つ量のこと。力や速度，加速度などがよくあげられるが，この他にも電場，磁場などもベクトルに相当する。

*2 積分形式表現（せきぶんけいしきひょうげん）
速度は加速度の積分，位置は速度の積分で表される。逆に言うと，加速度を微分すると速度に，速度を微分すると位置の関係となる。式①と式②を一般的な速度方程式で表すと，つぎのようになる。

$v=at+v_0$　　$p=\frac{1}{2}at^2+v_0t+p_0$



《写真1》リスト1を実行し，50，20，10を入力した場合。円が立体的に移動しているようすが表示される

最終的にはこのような計算を行なう必要がありますが，検討をしている段階では複雑になって，見とおしが悪くなるばかりです。そこで，空間位置ベクトルP，空間速度ベクトルV，空間加速度ベクトルAを導入します。すると，

$V=\int A\ dt+V_0$ …式⑨

$P=\int V\ dt+P_0$ …式⑩

の二つの式だけで表現できてしまいます。

この式は，式①，式②とそっくりで，単にpがPに，vがVに，aがAにそれぞれ置き換わっただけです。

このように，1次元での検討がそのまま利用できるような条件であれば，空間ベクトルを積極的に利用するほうが有利になります。

また，各次元について同じような演算を行なう場合，実際にはそれぞれの次元についての計算をする必要があります。しかし，計算式を取り扱うようなときは，ベクトルでまとめてしまったほうが簡単になります。こうすれば，計算式の検討，修正などの点で有利になるわけです。

以上のような理由で，空間ベクトルに限らず，本質的な計算式の取り扱いにはベクトルがよく使われています。実際の計算とのあいだに一つ段階ができるため，慣れないうちは直接演算したほうが簡単に思えるかもしれません。しかし，ベクトルの表現に慣れてくると，冗長な表現を省いたベクトルのメリットを活用できるようになります。

空間での運動を計算する！

それでは，このベクトルをBASIC言語で使ってみることにしましょう。

BASIC言語では，基本的にはベクトルは取り扱えません。すべての変数はスカラー*3形式で，一つの変数に一つの要素しか格納できないのです。このため，直接ベクトルを計算することができません。

しかし，BASIC言語には“配列変数”が用意されています。これを利用すると，比較的簡単にベクトルを取り扱うことができます。

3次元での空間位置ベクトル

$P=(x\quad y\quad z)$

を，つぎのように配列変数Pに対応させます。

```
DIM P(2)
P(0)=X
P(1)=Y
P(2)=Z
```

また，空間速度ベクトルである

$V=(vx\quad vy\quad vz)$

も，同様に対応させることができます。

```
DIM V(2)
V(0)=VX
V(1)=VY
V(2)=VZ
```

このように設定されているならば，速度ベクトルによる位置の変化は，以下のように計算できます（DTは刻み時間）。

```
FOR I=0 TO 2
  P(I)=P(I)+V(I)*DT
NEXT
```

最終的な計算量は，直接スカラーの式を利用する場合と同じですが，本質的な計算式が一つにまとまっているために見とおしがよくなります。

この例のように，速度方程式程度であれば，同じ式が三つ並んでいてもさほどちがいはありません。しかし，演算内容が複雑になっている場合は，本質的な計算式がまとまっているほうが有利です。

物体の動きをプログラムで見てみよう！

このような方式を利用して，3次元空間での物体の運動を計算するプログラムを用意しました。

リスト1を入力して実行すると，物体の初期速度を聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力が完了すると，物体が空間を移動するようすが表示されます（**写真1**）。

このプログラムでは，位置をP，速度をV，加速度をAの各配列変数に対応させています。そして，加速度による速度変化，速度による位置変化をベクトル的に計算します。

リスト1では，空間原点に固定された物体が存在すると仮定して，そのまわりをべつの物体が回転するというケースを想定しています。このため，まず計算しなくてはならないのが，回転する物体に加わる力です。力の大きさは万有引力をモデルに計算することにし，

$F=G\dfrac{mM}{L^2}$ …式⑪

として計算しています。この式を計算するのに必要な原点からの距離Lは

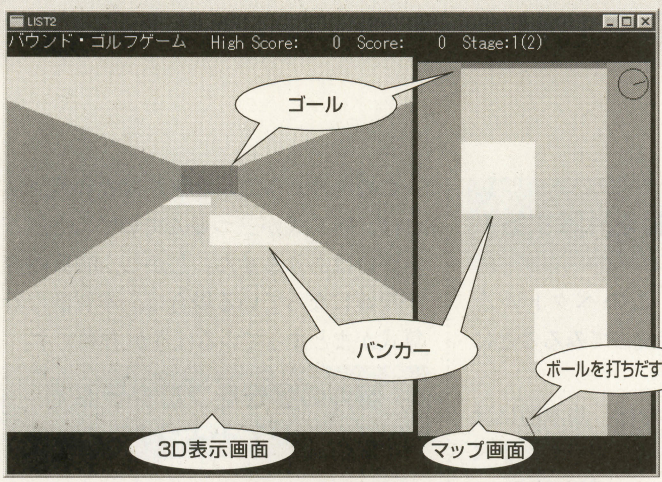
$L=\sqrt{x^2+y^2+z^2}$ …式⑫

として計算し，結果として得られた力をX座標，Y座標，Z座標の各方向へ分割するわけです。あとは，上記の例のように加速度，速度，位置ベクトルを計算しています。

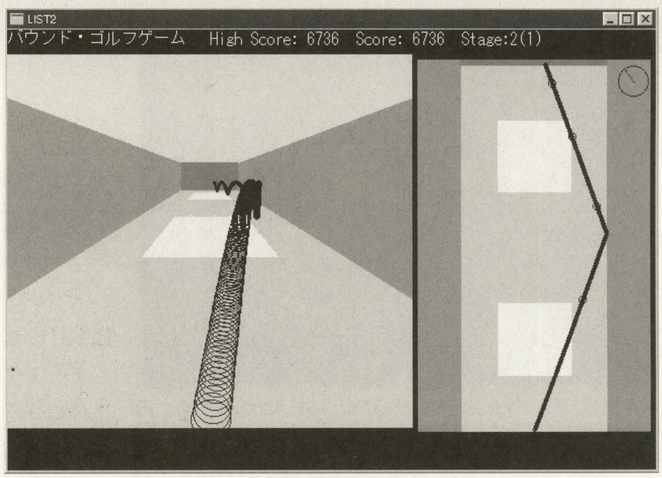
計算結果は，3次元→2次元変換を行ない，立体的に表示します。

---

*3 スカラー
大きさと向きを持つベクトルに対して，大きさ（数値と単位）だけできまる量をスカラーという。主なものに，時間，質量，長さ（距離），温度などがある。



《写真2》『バウンド・ゴルフゲーム』起動画面。向かって左が手前から見たようす。右が上から見たようす



《写真3》バンカーの位置と風を考えて，適切な方向にボールを打ちだそう。どこでバウンドするかを予測できるかどうかがポイントだ

バウンドゴルフ・ゲームで遊ぼう!

空間ベクトルで運動を適用したゲームとして，**リスト2**を用意しました。名づけて，『バウンドゴルフ・ゲーム』。

リストを入力して実行すると，**写真2**のような画面が表示されます。プレイヤーは，ボールを打ちだしてゴールラインまで到達させなくてはなりません。

ボールは，重力や風の影響を受けながら飛んで行き，フィールド両サイドでは反射します。しかし，フィールドの地面にはバンカーが存在し，ここにボールがくると止まってしまいます。うまくバンカーをかわし，ボールがゴールラインまで到達すると得点となります。

このプログラムでは，ボールの座標BP，速度BV，風向きWV，重力Gを，それぞれ配列変数を利用して空間ベクトルとして取り扱っています。添え字は0がX座標（画面左右），1がY座標（画面上下），2がZ座標（画面奥行き）です。

重力は，上下方向にしか作用しないわけですが，全体を統一するためにベクトルとして取り扱っています。このため，プログラムを変更すると，任意の方向に重力の向きを変化させられます。

ステージ前半は，バンカーの配置が読みやすいので，単純に狙えばだいたいゴールラインまで到達します。しかし，後半のステージは，バンカーが増えたり配置が微妙になってきます。左右の壁で反射させるなどのテクニックを利用しないと，うまくゴールできないこともあるでしょう。

まとめ

今回紹介したように，ベクトルというのは非常に便利な考えかたなのですが，BASIC言語ではこのような構造的なデータを処理する能力が弱いのです。そのため，**リスト1**，**リスト2**とも，それほど簡略化はされていないという印象があるかもしれません。

しかし，現在よく利用されているC／C++言語などでは，構造的に扱う能力が高いため，ベクトルの考えかたを利用すると格段にプログラム・リストが見やすくなります。

これらの言語を利用するチャンスがあれば，このベクトルの考えかたをぜひ活用してみてください。

《リスト1》3次元空間での物体の運動を計算するプログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 ' N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS
3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DT=.1
30 G=1E+06
40 DIM CC(7)
50 DIM P(2),V(2),A(2) 'ベクトルとして取り扱う配列変数
60 DIM PP(2)
70 FOR I=0 TO 7
80  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 80 CC(I)=I
90 NEXT
100 CC(0)=0
110 INPUT "X方向初期速度";V(0)
120 INPUT "Y方向初期速度";V(1)
130 INPUT "Z方向初期速度";V(2)
140 P(0)=0 '初期座標
150 P(1)=0
160 P(2)=300
170 T=0
180 WHILE T=0
190  L=SQR(P(0)*P(0)+P(1)*P(1)+P(2)*P(2)) '距離の計算
200  F=G/L/L '力のベクトルの大きさを計算
210  FOR I=0 TO 2
220   A(I)=-P(I)*F/L '力ベクトルを各座標方向へ分割する
230  NEXT
240  FOR I=0 TO 2 '物体を消去する座標を記憶
250   PP(I)=P(I)
260  NEXT
270  FOR I=0 TO 2
280   V(I)=V(I)+A(I)*DT '加速度に応じて速度を変化させる
290  NEXT
300  FOR I=0 TO 2
310   P(I)=P(I)+V(I)*DT '速度に応じて位置を変化させる
320  NEXT
330  X=PP(0) '物体を消去
340  Y=PP(1)
350  Z=PP(2)
360  C=0
370  GOSUB *PUTCIRCLE
380  X=P(0) '物体を表示
390  Y=P(1)
400  Z=P(2)
410  C=7
420  gosub *PUTCIRCLE
430  if inkey$<>"" then T=1
440 WEND
450 END
460 *PUTCIRCLE '3次元円表示
470 Z=Z+300
480 IF Z<50 THEN RETURN
490 XX=320+X/Z*50
500 YY=200-Y/Z*50
510 R=100/Z*50
520 CIRCLE(XX,YY),R,CC(C)
530 RETURN
```

《リスト2》『バウンド・ゴルフゲーム』プログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 20 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 20 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
30 DT=.1 '刻み時間
40 AR=.009 '空気抵抗計数
50 GB=.18 'マップ表示倍率
60 E=.99 '反射係数
70 V=30 'ボール初期速度パラメータ
80 DIM CC(7)
90 DIM X(99),Y(99),Z(99),XX(99),YY(99),B0(99),B1(99),B2(99),B3(99),BC(99)
100 DIM BP(2),BV(2),WV(2),G(2) 'ベクトルとして取り扱う配列変数
110 DIM BUNKERN(2) 'バンカーの個数
120 DIM BUNKERP(2,4,2) 'バンカーの位置
130 DIM BUNKERS(2,4) 'バンカーの大きさ
140 G(0)=0:G(1)=-2:G(2)=0 '重力ベクトル
150 FOR I=0 TO 7
160   CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 160 CC(I)=I
170 NEXT
180 CC(0)=0
190 FOR STAGE=0 TO 2 'バンカー配置データの読み込み
200   READ BUNKERN(STAGE)
210   FOR I=0 TO BUNKERN(STAGE)-1
220    READ BUNKERP(STAGE,I,0),BUNKERP(STAGE,I,2)
230    BUNKERP(STAGE,I,1)=0 'Y座標は0
240    READ BUNKERS(STAGE,I)
250   NEXT
260 NEXT
270 HISCORE=0
280 WHILE -1
290   SCORE=0
300   FOR STAGE=0 TO 2
310    TRY=0 'トライ回数
320    GF=0
330    R=0
340    NR=0
350    GAMEF=0
360    WHILE GAMEF=0
370     GOSUB *PUTSTAGE
380     GOSUB *INPUTARG
390     GOSUB *MOVEBALL
400     IF GF=1 THEN GOSUB *GOAL ELSE GOSUB *MISS
410    WEND
420   NEXT
430   GOSUB *GAMEOVER
440 WEND
450 END
460 *PUTSTAGE
470 CLS 'N88BASICは 470 CLS 3
480 LW=400 'フィールド幅
490 LH=400 'フィールド高さ
500 LG=2000 'ゴールまでの距離
510 SC=150 '投影スクリーンまでの距離
520 YH=250 '視点の高さ
530 X(0)=-LW:Y(0)=LH:Z(0)=0 'フィールドの座標点設定
540 X(1)=-LW:Y(1)=LH:Z(1)=LG
550 X(2)=-LW:Y(2)=0:Z(2)=LG
560 X(3)=-LW:Y(3)=0:Z(3)=0
570 X(4)=LW:Y(4)=0:Z(4)=0
580 X(5)=LW:Y(5)=0:Z(5)=LG
590 X(6)=LW:Y(6)=LH:Z(6)=LG
600 X(7)=LW:Y(7)=LH:Z(7)=0
610 XYZ=8
620 B0(0)=0:B1(0)=1:B2(0)=2:B3(0)=3:BC(0)=3 'フィールド・ポリゴン設定
630 B0(1)=2:B1(1)=3:B2(1)=4:B3(1)=5:BC(1)=4
640 B0(2)=4:B1(2)=5:B2(2)=6:B3(2)=7:BC(2)=3
650 B0(3)=0:B1(3)=1:B2(3)=6:B3(3)=7:BC(3)=5
660 B0(4)=1:B1(4)=2:B2(4)=5:B3(4)=6:BC(4)=2
670 BN=5
680 FOR I=0 TO BUNKERN(STAGE)-1 'バンカー
690   XC=BUNKERP(STAGE,I,0)
700   ZC=BUNKERP(STAGE,I,2)
710   BL=BUNKERS(STAGE,I)
720   X(XYZ)=XC-BL:Y(XYZ)=0:Z(XYZ)=ZC-BL 'バンカー座標点設定
730   X(XYZ+1)=XC-BL:Y(XYZ+1)=0:Z(XYZ+1)=ZC+BL
740   X(XYZ+2)=XC+BL:Y(XYZ+2)=0:Z(XYZ+2)=ZC+BL
750   X(XYZ+3)=XC+BL:Y(XYZ+3)=0:Z(XYZ+3)=ZC-BL
760 B0(BN)=XYZ:B1(BN)=XYZ+1:B2(BN)=XYZ+2:B3(BN)=XYZ+3:BC(BN)=6 'バンカー・ポリゴン設定
770   BN=BN+1
780   XYZ=XYZ+4
790 NEXT
800 FOR I=0 TO XYZ-1 '座標変換
810   XX(I)=200+X(I)/(Z(I)+SC)*SC
820   YY(I)=140-(Y(I)-YH)/(Z(I)+SC)*SC
830 NEXT
840 FOR I=0 TO BN-1 'ポリゴン表示
850   X0=XX(B0(I)):Y0=YY(B0(I))
860   X1=XX(B1(I)):Y1=YY(B1(I))
870   X2=XX(B3(I)):Y2=YY(B3(I))
880   X3=XX(B2(I)):Y3=YY(B2(I))
890   L0=SQR((X0-X2)*(X0-X2)+(Y0-Y2)*(Y0-Y2))
900   L1=SQR((X1-X3)*(X1-X3)+(Y1-Y3)*(Y1-Y3))
910   IF L1<L0 THEN L1=L0
920   L1=L1*1.5
930   XD0=(X2-X0)/L1:YD0=(Y2-Y0)/L1
940   XD1=(X3-X1)/L1:YD1=(Y3-Y1)/L1
950   FOR J=0 TO L1
960    LINE(X0,Y0)-(X1,Y1),PSET,CC(BC(I)) 'N88BASICはPSET,をとる
970    X0=X0+XD0:Y0=Y0+YD0
980    X1=X1+XD1:Y1=Y1+YD1
990   NEXT
1000 NEXT
1010 LINE(0,0)-(639,23),PSET,0,BF 'N88BASICはPSET,をとる
1020 LOCATE 0,0
1030 PRINT "バウンド・ゴルフゲーム"
1040 GOSUB *PUTSCORE
1050 LINE(400,24)-(639,399),PSET,0,BF 'N88BASICはPSET,をとる
1060 LINE(0,400)-(639,800),PSET,0,BF 'N88BASICはPSET,をとる
1070 LINE(405,29)-(634,394),PSET,CC(4),BF 'N88BASICはPSET,をとる
1080 FOR I=0 TO BUNKERN(STAGE)-1
1090   XC=BUNKERP(STAGE,I,0)
1100   ZC=BUNKERP(STAGE,I,2)
1110   BL=BUNKERS(STAGE,I)
1120   LINE(520+(XC-BL)*GB,394-(ZC-BL)*GB)-(520+(XC+BL)*GB,394-(ZC+BL)*GB),PSET,CC(6),BF 'N88BASICはPSET,をとる
1130 NEXT
1140 LINE(520-LW*GB,395)-(404,28),PSET,CC(3),BF 'N88BASICはPSET,をとる
1150 LINE(520+LW*GB,395)-(634,28),PSET,CC(3),BF 'N88BASICはPSET,をとる
1160 LINE(520-LW*GB,29)-(520+LW*GB-1,394-LG*GB),PSET,CC(2),BF 'N88BASICはPSET,をとる
1170 WV(0)=(RND(1)-.5)*3:WV(1)=(RND(1)-.5)/10:WV(2)=(RND(1)-.5)*3 '風向き設定
1180 CIRCLE(618,50),15,0
1190 LINE(618,50)-(618+WV(0)*10,50-WV(2)*10),PSET,0 'N88BASICはPSET,をとる
1200 RETURN
1210 *PUTSCORE
1220 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
1230 LOCATE 25,0
1240 PRINT USING "High Score:#####  Score:##### Stage:#(#)";HISCORE;SCORE;STAGE+1;TRY+1
1250 RETURN
1260 *INPUTARG
1270 C=0
1280 GOSUB *PUTARROW
1290 F=0
1300 WHILE F=0
1310   FF=0
1320   WHILE FF=0
1330    K$=INKEY$
1340    IF K$="4" AND R>-70 THEN FF=1:NR=R-3
1350    IF K$="6" AND R<70 THEN FF=1:NR=R+3
1360    IF K$=" " THEN FF=1:F=1
1370   WEND
1380   C=CC(4)
1390   GOSUB *PUTARROW
1400   R=NR
1410   C=0
1420   GOSUB *PUTARROW
1430 WEND
1440 RR=R*3.1416/180
1450 BP(0)=0:BP(1)=0:BP(2)=0 'ボール初期座標
1460 BV(0)=V*SIN(RR):BV(1)=V:BV(2)=V*COS(RR) 'ボール初期速度
1470 RETURN
1480 *PUTARROW
1490 RR=R*3.1416/180
1500 LINE(520,395)-(520+20*SIN(RR),395-20*COS(RR)),PSET,C 'N88BASICはPSET,をとる
1510 RETURN
1520 *MOVEBALL
1530 F=0
1540 WHILE F=0
1550   FOR I=0 TO 2
1560    BV(I)=BV(I)+G(I)*DT-AR*(BV(I)-WV(I))*DT '加速度に応じて速度を変更
1570    BP(I)=BP(I)+BV(I)*DT '速度に応じて位置を変更
1580   NEXT
1590   X=200+BP(0)/(BP(2)+SC)*SC '座標変換
1600   Y=140-(BP(1)-YH)/(BP(2)+SC)*SC
1610   L=20/(BP(2)+SC)*SC
1620   CIRCLE(X,Y),L,0 'ボール表示
1630   CIRCLE(520+BP(0)*GB,394-BP(2)*GB),2,0 'マップに表示
1640   IF BP(1)<0 THEN GOSUB *HANSYAG:CIRCLE(520+BP(0)*GB,394-BP(2)*GB),4,0 '地面バウンド
1650   IF BP(0)<-LW OR BP(0)>LW THEN GOSUB *HANSYAK '壁バウンド
1660   IF BP(2)>2000 THEN GF=1:F=1 'ゴール・チェック
1670 WEND
1680 RETURN
1690 *HANSYAG
1700 FOR I=0 TO BUNKERN(STAGE)-1 'バンカーに落ちていないかチェック
1710   IF ABS(BUNKERP(STAGE,I,0)-BP(0))<BUNKERS(STAGE,I) AND ABS(BUNKERP(STAGE,I,2)-BP(2))<BUNKERS(STAGE,I) THEN F=1:GF=2
1720 NEXT
1730 BV(1)=-BV(1)*E '速度を反射させる
1740 WHILE BP(1)<0
1750   BP(1)=BP(1)+BV(1)*DT
1760 WEND
1770 RETURN
1780 *HANSYAK
1790 BV(0)=-BV(0)*E '速度を反射させる
1800 WHILE BP(0)<-LW OR BP(0)>LW
1810   BP(0)=BP(0)+BV(0)*DT
1820 WEND
1830 RETURN
1840 *GOAL
1850 LOCATE 22,10
1860 PRINT "Goal !!!"
1870 SCORE=SCORE+LG*(3-TRY)
1880 GOSUB *PUTSCORE
1890 GAMEF=1
1900 WHILE INKEY$=""
1910 WEND
1920 RETURN
1930 *MISS
1940 LOCATE 22,10
1950 PRINT "Miss !!!"
1960 IF TRY>1 THEN GAMEF=2:SCORE=SCORE+BP(2)
1970 GOSUB *PUTSCORE
1980 TRY=TRY+1
1990 WHILE INKEY$=""
2000 WEND
2010 RETURN
2020 *GAMEOVER
2030 LOCATE 21,10
2040 PRINT "Game  Over"
2050 WHILE INKEY$=""
2060 WEND
2070 RETURN
2080 DATA 2
2090 DATA 200,600,200,-200,1400,200
2100 DATA 2
2110 DATA 0,500,200,0,1500,200
2120 DATA 3
2130 DATA 150,500,200,-200,1200,200,100,1700,200
```

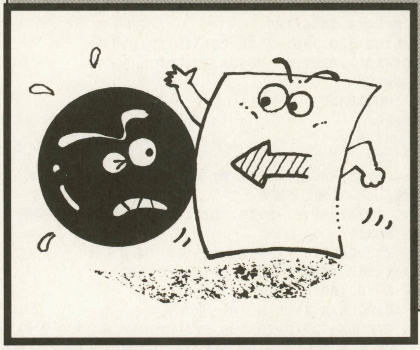
◆リスト入力の注意◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Windows3.1以降(Visual Basic 2.0)用



パズルゲームです。むずかしいです

ドロップ ボール

峠　恒司

●ルール●

矢印パネルでボールを動かしていき，決まった場所（小さな四角）にすべて移動させるとクリア。

矢印パネルをクリックすると，その列すべてのパネルやボールがその矢印の方向に動きます。ボールはすぐ下に何もないと落ちます。

青いパネルの上にボールがあると，画面が時計回りに90度回転します。

制限時間を超えるとミスになります。ゲーム・オーバーはありません。全10面。

●マウスの操作●

動かしたいパネルをクリックすると，その列のものが移動します。

タイトル・バーの「ゲーム」をクリックするとリプレイ，バック，エンドと出ます。

リプレイはその面の最初からできます。バックは一手もどします。エンドはゲーム終了です。

画面右上の面数をクリックするとつぎの面に行けます。

●その他●

テクニックは特にありません。とにかくいろいろ動かしてみるしかありません。画面を回転させないと解けない面がありますが，何回かやっているとわかります。

矢印パネル4種類，ボール，回転パネルなどをペイントブラシ等で描き，ピクチャーボックスに読み込み，フォームに貼りつけます。BITBLT関数を使ってキャラクターを表示してみます。効果音のWAVEファイルがありますが，自分で適当に作ってください。

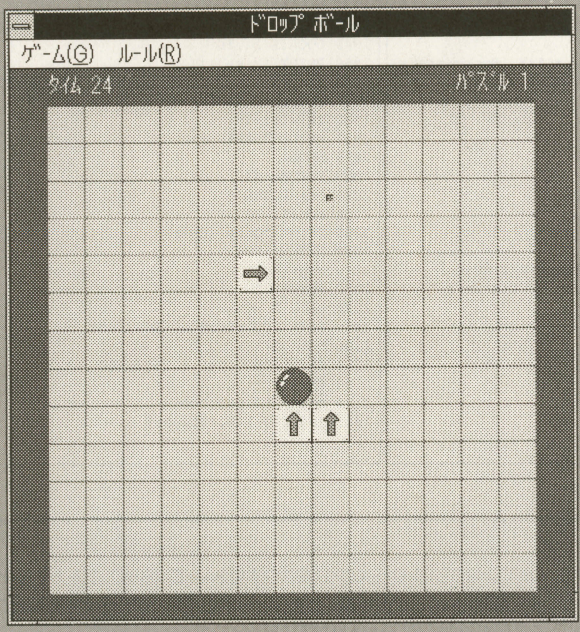
パネル，ボール等28×28ドット

効果音　UUM.WAV パネル等移動
　　　　TURN.WAV 画面回転
　　　　DON.WAV ボールが落ちる

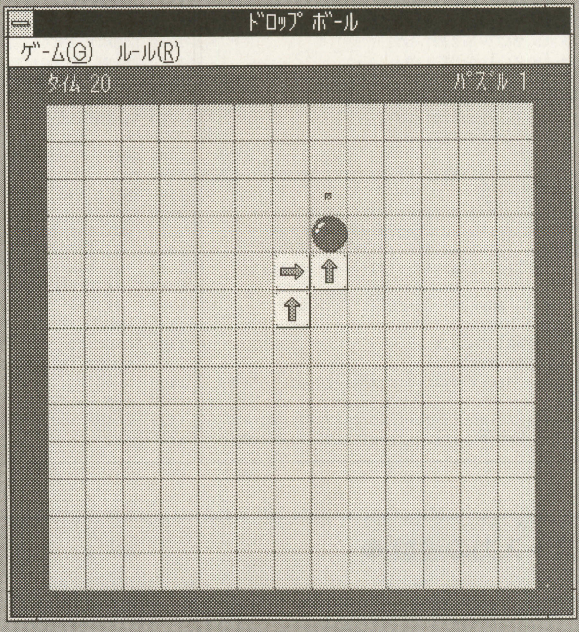
●おわりに●

10面しかありませんが，なかなか最後までクリアできないでしょう。何手も先を読んでやらなくてはいけません。動かすボールの数が多くて面倒という面はほとんどありません。たった一つのボールを1マス動かすのが大変です。

途中でなげずにがんばって解いてくださいネ。



▲《写真1》ボールを小さな四角のパネルまで運ぶのが目的だ

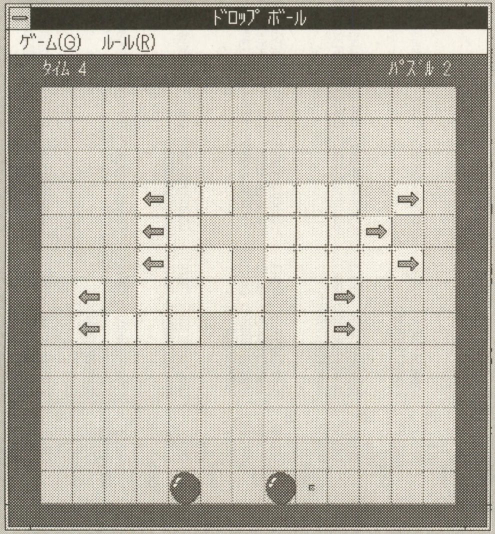


▲《写真2》矢印パネルを駆使してホラこのとおり！簡単だね

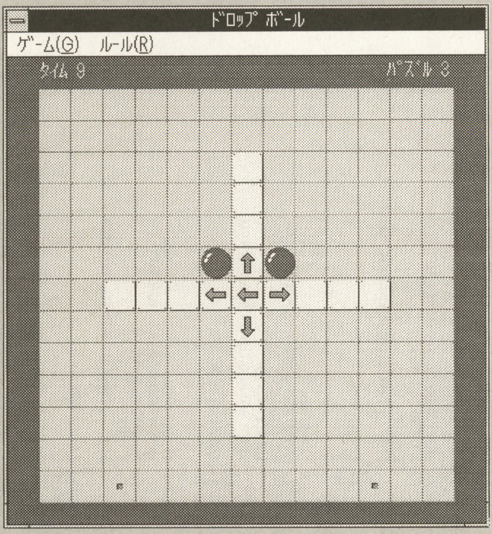
《OVER FLOW》このコーナーは，読者のみなさんが作るコーナーです。身近でおきた楽しいできごと，読者に伝えたいこと，ベーマガを読んでみての感想・意見・質問，なんでもOK！　とじ込みの愛読者ハガキでドシドシ応募してください。お待ちしています。

《第1表》プロパティ・リスト

フォームの設定		
Name	=	FRMDROP
AutoRedraw	=	-1 'True
BackColor	=	&H00808000&
Caption	=	"ドロップ ボール"
ForeColor	=	&H00000000&
MaxButton	=	0 'False
MinButton	=	0 'False
ScaleMode	=	3 'ピクセル
ピクチャの設定		
Name	=	CHARA
AutoRedraw	=	-1 'True
AutoSize	=	-1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
Index	=	0〜8
Picture	=	表2
Visible	=	0 'False
タイマーの設定		
Name	=	TmrPR
ラベルの設定		
Name	=	LblMEN
Alignment	=	1 '右揃え
AutoSize	=	-1 'True
BackColor	=	&H00808000&
BackStyle	=	0 '透明
Caption	=	"Label1"
FontName	=	"MSゴシック"
FontSize	=	12
ForeColor	=	&H00FFFFFF&
Name	=	LBLTIM
AutoSize	=	-1 'True
BackColor	=	&H00808000&
BackStyle	=	0 '透明
Caption	=	"Label1"
FontName	=	"MSゴシック"
FontSize	=	12
ForeColor	=	&H00FFFFFF&



▶《写真3》しまった!ボールが落ちた!リプレイやバック機能もある



▶《写真4》3面。単純そうだが，これがまたむずかしいんだよなー

《リスト1》『ドロップボール』のフォーム・プログラム・リスト

```
Sub BACK_Click ()

For N = 1 To TATE
  For M = 1 To YOKO
     K = C(M, N)
     If K = 0 Then Call PUTB Else Call PUTA
  Next
Next
BACK.Enabled = 0
Refresh

End Sub

Sub ENDD_Click ()
   End
End Sub

Sub Form_Load ()

Dim J As Integer

MEN = 1: TATE = 13: YOKO = 13
FRMDROP.Height = TATE * 420 + 1440
```

《第2表》ピクチャCHARAの内容

インデックス	内容
0	無地
1	小さな四角
2	ボール
3	壁
4	矢印パネル（←）
5	矢印パネル（↑）
6	矢印パネル（→）
7	矢印パネル（↓）
8	回転パネル

《第3表》メニューの設定

キャプション	名前
"ゲーム（&G）	GAME
…"リプレイ（&R）	REPLAY
…"バック（&B）	BACK
…"ー"	BAR
…"エンド（&X）	ENDD
"ルール（&R）	RULE

CHECKER FLAG

Dr.D：Visual Basicの常連といってもいいくらいじゃな，峠さんは。

編：それも毎回，とても凝った作品を送ってくれるんですよね。今回の「ドロップ・ボール」もとてもよくできてます。

影：これ，むずかしいよー。でも，むずかしすぎてイヤになるんじゃなく，思わず何度でも挑戦したくなるんだよなー。それだけ，しっかりしたプログラムということなんだろうけど。

★プログラミング言語の特集はベーマガだけ！ C言語なども入れて，どんどん増やしていってくださいよ。影さん!!(愛知県知多郡・**山中章雄14才**)……【**影**：ジャジャーン!!お待たせしました。今月から「C言語講座」が始まりました。よろしく!!】

```
FRMDROP.Width = YOKO * 420 + 950
FRMDROP.Left = (SCREEN.Width - FRMDROP.Width) ¥ 2
FRMDROP.Top = (SCREEN.Height - FRMDROP.Height) ¥ 2
LBLTIM.Left = 28: LBLTIM.Top = 4
LBLMEN.Left = 340: LBLMEN.Top = 4
For N = 0 To TATE + 1: For M = 0 To YOKO + 1: A(M, N) = 1: Next: Next
Call MAKE

End Sub

Sub Form_MouseDown (BUTTON As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)

Dim F, F1, K1, M1, N1, Z As Integer
Static D(15, 15), E(15, 15) As Integer

If MOUSEPOINTER = 11 Then Exit Sub
M = X ¥ 28: N = Y ¥ 28
If M < 1 Or M > YOKO Or N < 1 Or N > TATE Then Exit Sub
BACK.Enabled = -1

For N1 = 1 To TATE
    For M1 = 1 To YOKO: C(M1, N1) = A(M1, N1): Next
Next
K = A(M, N)
Select Case K
    Case 4
        If A(1, N) = 0 Then
            Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥UUM.WAV", 1)
            For M = 1 To YOKO - 1
                K = A(M + 1, N)
                If K = 0 Then Call PUTB Else Call PUTA
            Next
            M = YOKO: Call PUTB
        End If
    Case 6
        If A(YOKO, N) = 0 Then
            Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥UUM.WAV", 1)
            For M = YOKO To 2 Step -1
                K = A(M - 1, N)
                If K = 0 Then Call PUTB Else Call PUTA
            Next
            M = 1: Call PUTB
        End If
    Case 5
        Ff A(M, 1) = 0 Then
            Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥UUM.WAV", 1)
            For N = 1 To TATE - 1
                K = A(M, N + 1)
                If K = 0 Then Call PUTB Else Call PUTA
            Next
            N = TATE: Call PUTB
        End If
    Case 7
        If A(M, TATE) = 0 Then
            Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥UUM.WAV", 1)
            For N = TATE To 2 Step -1
                K = A(M, N - 1)
                If K = 0 Then Call PUTB Else Call PUTA
            Next
            N = 1: Call PUTB
        End If
End Select
Refresh

Do
    'ﾎﾞｰﾙ ｵﾁﾙｶ?
    F = 0: F1 = 0
    For N1 = TATE - 1 To 1 Step -1
        For M = 1 To YOKO
            If A(M, N1) = 2 Then
                If A(M, N1 + 1) = 8 Then
                    F = 1
                ElseIf A(M, N1 + 1) = 0 Then
                    F1 = 1: N = N1: K = 2
                    Do
                        Call PUTB
                        N = N + 1: Call PUTA
                        If A(M, N + 1) = 8 Then F = 1
                    Loop While A(M, N + 1) = 0
                End If
            End If
        Next
    Next
    If F1 = 1 Then Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥DON.WAV", 1)
    Refresh
    'ｶｲﾃﾝ
    If F = 1 Then
        Z = SNDPLAYSOUND(CurDirS + "¥TURN.WAV", 1)
        For N = 1 To TATE
            For M = 1 To YOKO: D(M, N) = A(M, N): E(M, N) = B(M, N): Next
        Next
        For N = 1 To TATE
            For M = 1 To YOKO
                K = D(N, YOKO + 1 - M): K1 = E(N, YOKO + 1 - M)
                If K > 3 And K < 8 Then K = K + 1: If K = 8 Then K = 4
                If K = 0 Then B(M, N) = K1: Call PUTB Else Call PUTA
            Next
        Next
        Refresh
    End If
Loop While F = 1
'ｸﾘｱｶ?
F = 0
For M = 1 To YOKO
    For N = 1 To TATE
        If A(M, N) = 2 Then
            If B(M, N) = 0 Then F = 1
        End If
    Next
Next
If F = 0 Then
    TMRPR.Interval = 0
    Z = SNDPLAYSOUND("TADA.WAV", 1)
    Z = MsgBox("おみごと!!", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
    MEN = MEN + 1
    If MEN = 11 Then
        Beep
        Z = MsgBox("すごい!!天才!!", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
        Beep
        Z = MsgBox("これで終わりです", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
        Beep
        Z = MsgBox("さようなら～   K.Tao", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
        End
    End If
    Call MAKE
End If

End Sub

Sub LblMEN_Click ()
    If MEN > 9 Then Exit Sub
    MEN = MEN + 1: Call MAKE
End Sub

Sub MAKE ()

Dim J As Integer
Static CH(13) As String
MOUSEPOINTER = 11
For J = 1 To TATE: CH$(J) = "0000000000000": Next
Select Case MEN
    Case 1
        TIM = 30
        CH$(3) = "0000000100000": CH$(5) = "0000060000000": CH$(8) = "0000002000000"
        CH$(9) = "0000005500000"
    Case 2
        TIM = 60
        CH$(3) = "0002002000000": CH$(4) = "0043303330600": CH$(5) = "0004300333600"
        CH$(6) = "0433033336000": CH$(7) = "0040333303600": CH$(8) = "0043330303600"
        CH$(13) = "0001000010000"
    Case 3
        TIM = 60
        CH$(3) = "0000003000000": CH$(4) = "0000003000000": CH$(5) = "0000003000000"
        CH$(6) = "0000025200000": CH$(7) = "0033344633300": CH$(8) = "0000007000000"
        CH$(9) = "0000003000000": CH$(10) = "0000003000000": CH$(11) = "0000003000000"
        CH$(13) = "0010000000100"
    Case 4
        TIM = 120
        CH$(5) = "0000337331000": CH$(6) = "0000333330000": CH$(7) = "0000632340000"
        CH$(8) = "0000333330000": CH$(9) = "0000335330000"
    Case 5
        TIM = 200
        CH$(3) = "0000002000000": CH$(4) = "1000637340000": CH$(5) = "0000000000000": CH$(6)
 = "0000008000000"
        CH$(7) = "0000000500000"
    Case 6
        TIM = 30
        CH$(1) = "0000008001000": CH$(3) = "0028000000000": CH$(4) = "0040000080000"
        CH$(5) = "0080000006000": CH$(8) = "0000007000000": CH$(9) = "0007000000000"
        CH$(10) = "0000000000800": CH$(11) = "0008000000600"
    Case 7
        TIM = 300
        CH$(1) = "0000000000000": CH$(2) = "0000002000000": CH$(3) = "0000022200000"
        CH$(4) = "0000222220000": CH$(5) = "0000666670000": CH$(6) = "0000511170000"
        CH$(7) = "0000511170000": CH$(8) = "0000511170000": CH$(9) = "0000544440000"
    Case 8
        TIM = 300
        CH$(3) = "0000001000000": CH$(5) = "0600000000000": CH$(8) = "0020700000000"
        CH$(9) = "0055000000500"
    Case 9
        TIM = 300
        CH$(1) = "0000001000500": CH$(2) = "0000048600740": CH$(5) = "0000036300000"
        CH$(6) = "0000032300000": CH$(7) = "0000033300000"
    Case 10
        TIM = 600
        CH$(1) = "1000000000000": CH$(2) = "0002000000000": CH$(3) = "0035300000000"
        CH$(4) = "0043600000000": CH$(5) = "0037300000000": CH$(6) = "0000035300000"
        CH$(7) = "0000043600000": CH$(8) = "0000037302000": CH$(9) = "0000000035300"
        CH$(10) = "0000000043600": CH$(11) = "0000000037300": CH$(12) = "0000000000000"
        CH$(13) = "0000000000001"
End Select
FRMDROP.Cls
For N = 1 To TATE
    For M = 1 To YOKO
        K = Val(Mid$(CH$(N), M, 1))
        B(M, N) = 0
        If K = 1 Then B(M, N) = 1: Call PUTB Else Call PUTA
    Next
Next
Refresh

BACK.Enabled = 0
LBLMEN.Caption = "ﾊﾟｽﾞﾙ" + Str$(MEN)
TIM = TIM + Timer
TMRPR.Interval = 300
MOUSEPOINTER = 1

End Sub

Sub PUTA ()
    Dim Z As Integer
    Z = BitBlt(FRMDROP.hDC, 28 * M, 28 * N, 28, 28, CHARA(K).hDC, 0, 0, &HCC0020)
    A(M, N) = K
End Sub

Sub PUTB ()
    Dim Z As Integer
    Z = BitBlt(FRMDROP.hDC, 28 * M, 28 * N, 28, 28, CHARA(B(M, N)).hDC, 0, 0, &HCC0020)
    A(M, N) = 0
End Sub
Sub REPLAY_Click ()
    Call MAKE
End Sub

Sub RULE_Click ()

Dim Z As Integer
Beep
Z = MsgBox("矢印ﾊﾟﾈﾙをｸﾘｯｸするとその列のﾊﾟﾈﾙやﾎﾞｰﾙが" + Chr$(10) + "矢印の方向に動く。ﾎﾞｰﾙは
下に落ちるので注意!!", 0 + 48, "ﾙ - ﾙ")
Beep
Z = MsgBox("水色のﾊﾟﾈﾙの上にﾎﾞｰﾙがあると画面が右に回転する。" + Chr$(10) + "ﾎﾞｰﾙをすべて小さ
な四角の位置に移動させるとｸﾘｱ。", 0 + 48, "ﾙ - ﾙ")

End Sub

Sub TmrPR_Timer ()

Dim Z  As Integer
LBLTIM.Caption = "ﾀｲﾑ" + Str$(Int(TIM - Timer))
If Int(TIM - Timer) < 0 Then
    Beep
    Z = MsgBox("うっ。時間がない!!", 0 + 48, "ﾐ ｽ")
    Call MAKE
End If

End Sub
```

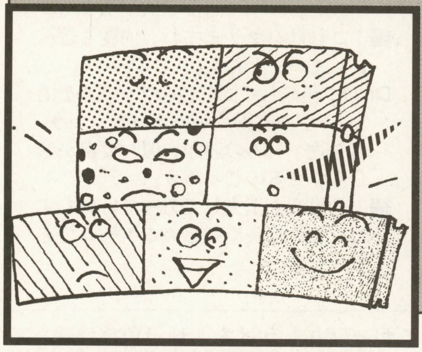
《リスト2》『ドロップボール』の標準モジュール・プログラム・リスト

```
Declare Function SNDPLAYSOUND Lib "MMSYSTEM" (ByVal LPSZSOUNDNAME As String, ByVal UFLAGS As
 Integer) As Integer
Declare Function BitBlt% Lib "gdi" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal w%, ByVal H%, B
yVal srcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal Rop&)

Global A(15, 15), B(15, 15), C(15, 15) As Integer
Global K, M, N As Integer
Global MEN, TATE, YOKO As Integer
Global TIM As Long
```


★影さん，OFコーナーなどで，すみからすみまで使っているといっていたが，上？を使っていないじゃないか!?96年11月号でサングラス割れて，その後？（千葉県・小田晃弘）……【影：ボーッ!!つぐ美：何，天井見上げてるの？影：上を使ってないと言われたから，上を…。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10以降)用



ハマリます。注意しましょう

BLOCK CLEAR(ブロック クリア)

岡崎　芳友

内　容

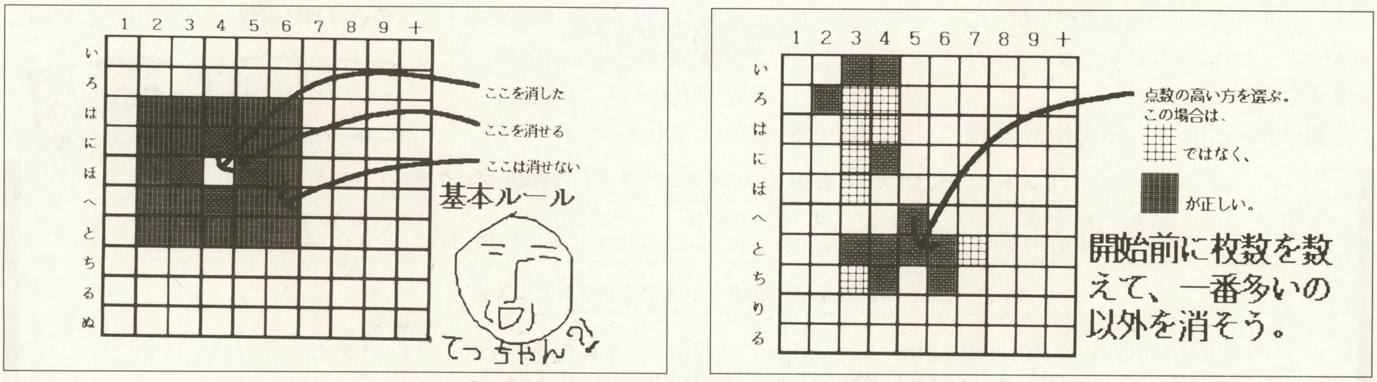
ブロックを消して点数をかせぐゲームです。

入力・操作方法

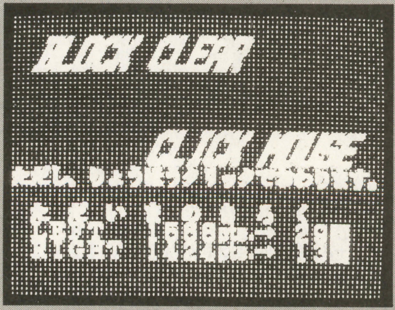
入力に関して，**リスト1**はハイスコア・ファイル作成用プログラムなので，特にセーブしなくてもいいです。実行したらもうそのリストはいりません。でも新しくファイルを作るときに必要です。[新規作成]で**リスト2**を打ち込んでください。

使うのはマウスだけです。また，RUNする前にはAドライブにハイスコア・ファイル(KABE-HI.DAT)のあるディスクをセットしてください。でないとエラーが出ます。きっと。

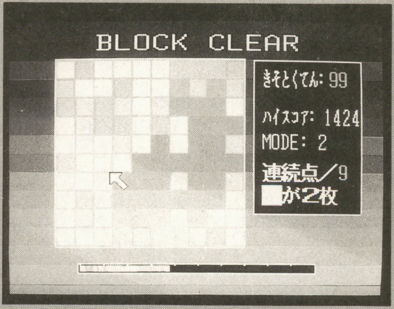
タイトルで，左クリックすると，初心者向けの6色モード，右クリックすると，上級者向けの7色モードになります。両方クリックで終了です。まず初めに，1枚基準になるパネルを決めます。その前に右クリックすると，再びステージが更新されます。気に入らなかったら使ってくだ



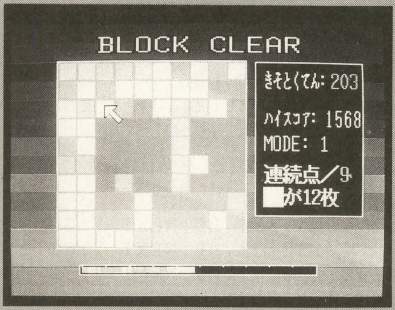
《第1図》BLOCK CLEARテクニックめざせ1500pts.



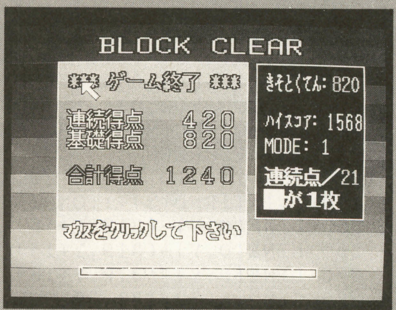
◀《写真1》マウスだけで楽しめます



◀《写真2》隣にブロックがないと取ることができます



◀《写真3》連続して同じブロックを取るとより高得点になります



◀《写真4》全部消すと成績が出ます

★このままゲームの世界が現実と差がなくなると，人生そのものがゲームになってしまうのではないか，とふと思った。怖い！（千葉市・安部貴弘20才）……【影：まあ，編集部内は，ゲームの世界みたいなもんだから。つぐ美：なんか，むずかしい話題ね。】

《第1表》主な変数表

TP	……パネルのフィールド変数
A%	……タイトルの背景
B%	……タイトルのスクロール
HI	……ハイスコア
HU	……挑戦回数
MC	……前に消した色
KC	……いま消した色（MCと同じなら連続点が上がる）
SC	……基礎得点
MX	……マウスのフィールドにおける座標X（1～10）
MY	……マウスのフィールドにおける座標Y（1～10）
TU	……現在何枚目か
HF	……離れているところを消さないため
SA	……最大連続点（×20で連続得点）
RE	……ただいまの連続点
TO	……総合得点
MO	……色モード
X,Y,I	…雑用

さい。基準のパネルが消えたら，四方のどこかに空白のあるパネルを消してください。同じ色のパネルを続けて消していくと，ステータス下の連続点が上がっていきます。このことについては次の項目を見てください。

全部パネルを消すと，連続得点，基礎得点，総合得点が表示され，ハイスコアなら記録が更新されてタイトルに戻ります。なお，何回チャレンジしたかも記録されます。

連続について

同じ色のパネルを続けて消すと連続点が上がります。連続点は，そのまま基礎得点に加算されます。例えば，同じ色のパネルを4枚連続で消すと，1＋2＋3＋4＝10，なんと10点も基礎得点に加算されます。また，連続点を10点以上にすると，そこからはなんと基礎得点に連続点の「倍」が加算されます（…8＋9＋10×2＋11×2…）。これはかなり大きいです。

総合得点の計算

★1…連続得点：最大連続点×20点です。ここがポイントです。

★2…基礎得点：すべてのパネルを消し終えたときの合計です。連続点が鍵。

攻略秘話など

コツとしては，同色のパネルの固まりのあいだを先に消してしまって，その後でがっぽりもうけるとか，1色だけ残して最後に全部一気に取って連続点を500点ぐらいかせぐ&基礎得点で1000点までいくとか，いろいろありますが，奥は深いと思う（ウソ）。

また，ハイスコアはモード別に集計されるので，有利不利はありません。

画面下の棒には，消したパネルの色が並びます。20枚位一気に消したときに並ぶ色の行列は爽快なものがありますなぁ。

CHECKER FLAG

編：これはハマリますね。何度も遊んでしまいましたよ。

Dr.D：連続して同じ色のブロックを消すと，より高得点が得られるという，落ち物ゲームの連鎖に似た要素が楽しくさせるのじゃろう。

編：効果音も工夫してあっていいですね。これは長く楽しめるゲームだと思います。

《リスト1》『BLOCK CLEAR』のハイスコア・ファイル作成用プログラム・リスト

```
10 '★★★ B L O C K  C L E A R  <<L I S T 1>> ★★★
20 CLEAR:OPEN"A",1,"A:KABE-HI.DAT":PRINT #1,800,500,0,0:CLOSE
```

《リスト2》『BLOCK CLEAR』のメイン・プログラム・リスト

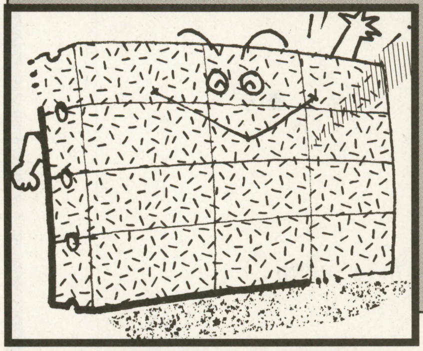
```
10 '★★★ B L O C K  C L E A R  <<L I S T 2>>  ★★★
20 RANDOMIZE TIME:SCREEN@ 1:COLOR 7,0:MOUSE 0:MOUSE 1,0,0,1:CLS 0
30 DIM TP(10,10),A%(2560),B%(320),HI(2),HU(2)
40 OPEN"I",1,"KABE-HI.DAT":INPUT#1,HI(1),HI(2),HU(1),HU(2):CLOSE
50 FOR Y=0 TO 15 STEP 4:FOR X=0 TO 160 STEP 4:PSET(X,Y),INT(RND*7)+1:NEXT X,Y:GE
T@A(0,0)-(159,15),A%
60 F=1
70 *TITLE '
80 IF F=0 THEN CLS 0
90 FOR Y=0 TO 224 STEP 16:FOR X=0 TO 160 STEP 160
100 PUT@A(X,Y)-(X+159,Y+15),A%:NEXT X,Y:COLOR ,1
110 SYMBOL( 16,  1),"BLOCK CLEAR",2,2,4,,,10
120 SYMBOL(112, 81),"CLICK MOUSE",2,2,6,,,10
130 SYMBOL(  0,112),"ただし、りょうほうクリックでおわります。",1,1,7,,,9
140 SYMBOL( 16,144),"ただいまのきろく",1,1,2,,,9,16
150 SYMBOL( 16,160),"L E F T   "+AKCNV$(STR$(HI(1)))+"pts.→"+AKCNV$(STR$(HU(1))
)+"回",1,1,7,,,8
160 SYMBOL( 16,176),"R I G H T "+AKCNV$(STR$(HI(2)))+"pts.→"+AKCNV$(STR$(HU(2))
)+"回",1,1,7,,,8
170 WHILE MOUSE(2,0)=0 AND MOUSE(2,1)=0
180 GET@A(0,0)-(319,0),B%:ROLL -1:PUT@A(0,239)-(319,239),B%:WEND
190 IF MOUSE(2,0)=-1 AND MOUSE(2,1)=-1 THEN END
200 IF MOUSE(2,0)=-1 THEN MO=1 ELSE IF MOUSE(2,1)=-1 THEN MO=2
210 HU(MO)=HU(MO)+1:MOUSE 1,217,149,1:COLOR ,0:CLS 0
220 *MAKESCREEN '
230 FOR Y=8 TO 310 STEP 16
240 I=INT(RND*3)+1:ON I GOTO 250,260,270
250 LINE(0,Y)-(319,Y+15),PSET,[0,0,100+Y/2],BF:NEXT Y:GOTO 280
260 LINE(0,Y)-(319,Y+15),PSET,[0,100+Y/2,0],BF:NEXT Y:GOTO 280
270 LINE(0,Y)-(319,Y+15),PSET,[100+Y/2,0,0],BF:NEXT Y
280 SYMBOL(72,18),"BLOCK CLEAR",2,1,7,,,8
290 LINE(208,40)-(300,172),PSET,6,BF,0
```


★TOWNSにWindows95とOASYS95をインストールしたらWindowsがまったく動かなくなってしまった。やっぱり無理なのだろうか……。影さんおしえて!!（長崎県小県郡・堀内栄太郎15才）……【影：くわしく教えてちょうだいな。調べてみるからさー。】

```
300 LINE(39,39)-(200,200),PSET,6,BF,[128,128,128]
310 LINE(58,214)-(261,222),PSET,6,BF,0
320 FOR X=60 TO 240 STEP 20:PSET(X,215),7:NEXT X
330 SYMBOL(216, 48),"きそとくてん:",.5!,1,7
340 SYMBOL(216, 80),"ハイスコア:"+AKCNV$(STR$(HI(MO))),.5!,1,7
350 SYMBOL(216,128),"連続点／",1,1,7,,,1
360 SYMBOL(216,148)," が 枚",1,1,7,,,1
370 LINE(215,147)-(232,164),PSET,[128,128,128],BF
380 FOR Y=1 TO 10:FOR X=1 TO 10                    'パネル表示
390 TP(X,Y)=INT(RND*(5+MO))+1:BEEP 363523,5,(Y*10+X)*19   '   |
400 LINE(X*16+25,Y*16+25)-(X*16+38,Y*16+38),PSET,TP(X,Y),BF '   |
410 NEXT X,Y
420 *READY '
430 MC=0:KC=0:SC=0:RE=0:SA=0:TU=1
440 WHILE MOUSE(2,0)=0 AND MOUSE(2,1)=0:WAIT 10
450 SYMBOL(211,102),"はじめのパネルえらんで",.5!,1,INT(RND*7)+1:WEND
460 IF MOUSE(2,1)=-1 THEN 380
470 MX=INT((MOUSE(0)-40)/16+1):MY=INT((MOUSE(1)-40)/16+1)
480 IF MX<1 OR MX>10 OR MY<1 OR MY>10 THEN 450
490 IF TP(MX,MY)=0 THEN 450
500 GOSUB *BLOCKCLEAR
510 SYMBOL(211,102),"はじめのパネルえらんで",.5!,1,0
520 SYMBOL(215,102),"MODE:"+STR$(MO),1,1,7
530 '
540 FOR TU=2 TO 100
550 WHILE MOUSE(2,0)=0:WEND
560 MX=INT((MOUSE(0)-40)/16+1):MY=INT((MOUSE(1)-40)/16+1)
570 IF MX<1 OR MX>10 OR MY<1 OR MY>10 THEN 550
580 IF TP(MX,MY)=0 THEN 550
590 GOSUB *HANTEI:IF HF=0 THEN BEEP:GOTO 550
600 GOSUB *BLOCKCLEAR
610 NEXT TU:GOTO *ENDING
620 *BLOCKCLEAR '
630 MC=KC:KC=TP(MX,MY)
640 IF KC=MC RE=RE+1:SC=SC+RE*(1-(RE=>10)):GOTO 670
650 IF SA<RE THEN SA=RE:LINE(280,128)-(295,143),PSET,0,BF:SYMBOL(272,128),STR$(S
A),1,1,2,,,1
660 RE=1:SC=SC+1
670 PLAY OFF:A$="@"+STR$(KC-(KC>3)*7)+"N"+STR$(RE+48):PLAY A$
680 LINE(216,148)-(231,163),PSET,KC,BF
690 LINE(248,148)-(263,163),PSET,0,BF
700 SYMBOL(232-(RE=>10)*8,148),STR$(RE),2+(RE=>10),1,6,,,1
710 FOR I=255 TO 128 STEP -96
720 LINE(MX*16+24,MY*16+24)-(MX*16+39,MY*16+39),PSET,[I,I,I],BF:WAIT 10:NEXT I
730 LINE(MX*16+24,MY*16+24)-(MX*16+39,MY*16+39),PSET,[255-MY*25,0,MY*25],BF
740 LINE(TU*2+58,216)-(TU*2+59,220),PSET,TP(MX,MY),B
750 TP(MX,MY)=0:GOSUB *PUTSCORE:RETURN
760 *HANTEI '
770 HF=0
780 IF MX<10 THEN IF TP(MX+1,MY)=0 THEN HF=1
790 IF MY<10 THEN IF TP(MX,MY+1)=0 THEN HF=1
800 IF MX>1  THEN IF TP(MX-1,MY)=0 THEN HF=1
810 IF MY>1  THEN IF TP(MX,MY-1)=0 THEN HF=1
820 RETURN
830 *PUTSCORE '
840 LINE(267,48)-(299,63),PSET,0,BF:SYMBOL(264,48),STR$(SC),1,1,2,,,1
850 RETURN
860 *ENDING '
870 IF SA<RE THEN SA=RE:LINE(280,128)-(295,143),PSET,0,BF:SYMBOL(272,128),STR$(S
A),1,1,2,,,1
880 TOTAL=SC+SA*20
890 SYMBOL(48, 48),"*** ゲーム終了 ***",1,1,2,,,9
900 SYMBOL(48, 80),"連続得点",1,1,7,,,8
910 SYMBOL(48, 97),"基礎得点",1,1,7,,,8
920 SYMBOL(48,128),"合計得点",1,1,2,,,8
930 SYMBOL(144+(SA>4)*16,80),AKCNV$(STR$(SA*20)),1,1,7,,,8
940 SYMBOL(128,97),AKCNV$(STR$(SC)),1,1,7,,,8
950 SYMBOL(128+(TOTAL>999)*16,128),AKCNV$(STR$(TOTAL)),1,1,2,,,8
960 IF TOTAL>HI(MO) THEN ELSE 980
970 SYMBOL(48,160),"ハイスコア更新！！",1,1,5,,,9:HI(MO)=TOTAL
980 KILL "KABE-HI.DAT"
990 OPEN"A",1,"KABE-HI.DAT":PRINT #1,HI(1),HI(2),HU(1),HU(2):CLOSE
1000 SYMBOL(44,176),"ﾏｳｽをｸﾘｯｸして下さい",1,1,7,,,9
1010 WHILE MOUSE(2,0)=0 AND MOUSE(2,1)=0:WEND:F=0:GOTO *TITLE
1020 '*****************おしまい＆おつかれ*****************
```


★影さま，今度，有名プログラマーの特集をしてほしいのです！（三重県松阪市・**大西崇敏18才**）……【**影**：今ソフトハウスでバリバリ仕事している人のほとんど全員が，ベーマガを読んで勉強したんです。大西くんもがんばってプロを目指そう!!】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10以降)用



定番のルールでパズルを！

SWAP SWAP（スワップ スワップ）

星元　けんじゃ

はじめに

連鎖のとても熱い，アクション・パズルゲームです。しかし，落ちものゲームではありません。ブロックを入れ換えて，タテかヨコに並べて消していくというゲームです。

あそびかた

プログラムを間違いなく入力したら念のため保存して，BASICの上のメニューから実行をクリックしましょう。すると，タイトル画面になりますので，パッドのRUNボタンを押してください。ボタンを押すと，オープニング・ミュージックが流れてゲームがスタートします。

パッドの上下左右でカーソルが動きます。また，Ⓑボタンを押すか，一定時間が経過すると，上からブロックが1列分降ってきます。そして，Ⓐボタンを押しながらカーソルを動かすと，その方向のブロックと入れ換えることができます。

こうしていって，ブロックをタテかヨコに（ナナメはダメ）三つ以上並べて消していってください。

ブロックが消えて，またブロックが消えると，ご存じ「連鎖」が起こります。連鎖数が増えるほど得点も上昇するので，どんどんやっていってください。

ブロックを消していくと，レベルが上がり，だんだんとブロックの降ってくる間隔が短くなってきます。

また，ある程度レベルが上がると，ブロックの降ってくる間隔は長くなりますが，一度に降ってくる列の数が増えます（最高5列）。

そして，ブロックが上まで積み上がってしまうと，爆発してゲーム・オーバーとなってしまいます（積み上がってしまってからブロックがそろっても駄目です）。

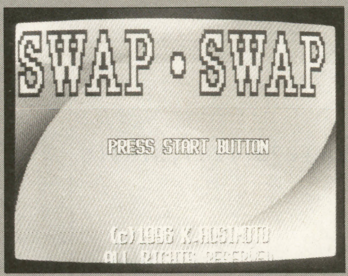
なお，パッドは左のポートにつないでおいてください。

プログラムについて

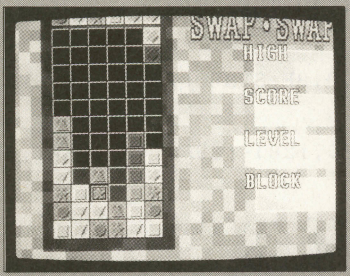
このプログラムはF-BASIC386 V2.1 L20で作りました。しかし，V2.1 L10のコンパイラでコンパイルできたのでV2.1 L10でも動きます。

なお，このゲームをHR・UR以外の黒TOWNS（要するにCPUが386の機種）で遊ぶときは，コンパイルして遊んでください（しなくてもとりあえず遊べますが，腐るほど操作性が悪くなります）。それ以外の機種は，インタプリタからでもコンパイラからでも大丈夫です。ゲーム中はSPRITE TIME命令によりスピードがほぼ一定に保たれていますので，たとえ486SXであろうとPentium用であろうとスピードは変わりません（うちの機種はFresh（486SX）ですが，イタンプリタでもコンパイラでもほとんど変わりませんでした）。

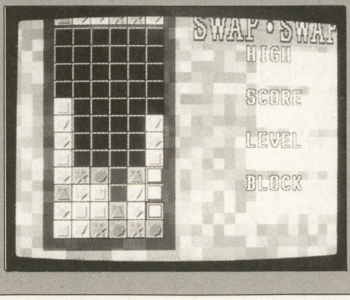
なお，このプログラムはブロックIF文



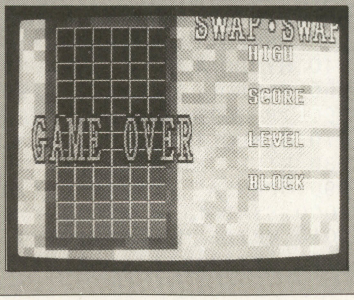
◀《写真1》タイトル画面



◀《写真2》ボタンを押しながらブロックを動かす



◀《写真3》テタかヨコに1列3個以上並ぶと消える



◀《写真4》一番上まで積み上がるとゲーム・オーバー

★金がなくてもベーマガだけは発売日に買っている自分はすごいと思う。（千葉県習志野市・**ビンボー学生19才**）……【**影**：お金がないのにベーマガが買えるとは，これいかに。**編**：お金がぜんぜんないのに毎晩飲みに行ける影さんは？　**影**：編集長，今日はどこのお店に？】

SWAP SWAPのプログラム・リスト

```
10 '-------------------------------
20 'アクションパズルゲーム  BM投稿プログラムNo．11
30 '          SWAP・SWAP！(スワップ・スワップ！)
40 '-------------------------------
50 'FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1L20)用 1996.10.04 - 1996.10.06
60 '-------------- UpDate：1996.10.25 1996.11.06
70 '       Presented By 星元けんじゃ
80 '===============================
90 '        さぁ、気合を入れて打ち込も～ぜっ！
100 '
110 '☆☆☆☆☆ 初期設定じゃい ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
120 CLEAR,,,,,30000:SCREEN @1:COLOR 7,0,7,0:RANDOMIZE TIME'V1.1はCLEAR削除
130 DIM PAT%(256),BP(5,11),BS(5,11),BC(5,11),NE(5)
140 DEF FONT"システム  12ﾄﾞｯﾄ"                        'V1．1は削除
150 '
160 '☆☆☆☆☆ スプライト定義でおま ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
170 CLS:SPRITE ON
180 LINE(1,1)-(14,14),PSET,2,B                        'カーソル
190 LINE(3,3)-(12,12),PSET,[0,0,0,1],BF
200 FOR I=1 TO 6                                      'ブロック
210  G=-((I AND 4)=4):R=-((I AND 2)=2):B=-((I AND 1)=1)
220   FOR J=0 TO 5
230    A=200-16*J:LINE(I*16+J,J)-(I*16+14-J,14-J),PSET,[A*G,A*R,A*B],BF
240   NEXT
250  A$=KMID$("★●■▲▼◆",I,1)
260  SYMBOL(I*16+2,2),A$,.75!,.75!,G*4+R*2+B*1,,PASTEL,4      'V2．1用
265 'SYMBOL(I*16  ,0),A$,   1,   1,G*4+R*2+B*1,,PASTEL,4      'V1．1用
270 NEXT
280 FOR I=0 TO 7                        '消えるときのアニメーション
290  LINE(I*16+112,0)-(I*16+127,15),PSET,[0,0,0,1],BF
300  A=220-I*25:LINE(I*16+I+112,I)-(I*16-I+126,14-I),PSET,[A,A,A],BF
310 NEXT
320 FOR I=0 TO 14                                     '全て取り込む
330  GET@A(I*16,0)-(I*16+15,15),PAT%:DEF SPRITE 0,I*4,PAT%,1
340 NEXT
350 '
360 *TITLE'☆☆ タイトル画面だよ ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
370 CLS:DEF FONT"システム  16ﾄﾞｯﾄ"          'V1．1はDEF FONTを削除
380 FOR I=0 TO 319
390  LINE(319,    I*.75!)-(319-I,239),PSET,[I*.75!,I*.5!,I*.25!]
400  LINE(  0,239-I*.75!)-(    I,  0),PSET,[I*.75!,I*.5!,I*.25!]
410 NEXT
420 PAINT@(160,120),[140,70,140]
430 LINE(2,50)-(317,90),PASTEL,1,BF
440 SYMBOL(  5, 20),"SWAP・SWAP！",2,4,1,,,9
450 SYMBOL( 88,120),"PRESS START BUTTON"  ,1,1,6,,,9
460 SYMBOL( 88,200),"(c)1996 K.HOSIMOTO"  ,1,1,7,,,5
470 SYMBOL( 84,220),"ALL RIGHTS RESERVED" ,1,1,7,,,5
480 WHILE PTRIG(1)<>4:WEND
490 '
500 '☆☆☆☆☆ 初期画面描画でっせ ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
510 CLS:SC=0:LV=1:BK=0:D1=250:D2=1:LC=0:U=0:AA=0
520 FOR I=0 TO 31
530  FOR J=0 TO 23
540   LINE(I*10,J*10)-(I*10+9,J*10+9),PSET,[50+RND*140,150,100],BF
550 NEXT J,I
560 LINE(30,10)-(145,221),PASTEL,0,BF
570 FOR I=0 TO 5
580  FOR J=0 TO 11
590   A=I*16+40:B=J*16+20
600   LINE(A,B)-(A+15,B+15),PSET,[J*10,0,J*5],BF
610   CONNECT(A+14,B)-(A,B)-(A,B+14),7,PASTEL
620 NEXT J,I
630 FOR I=0 TO 3
```

CHECKER FLAG

Dr.D：作者は落ち物ではないと言っておるが，積み上げたあとにブロックの位置を変えるようにしただけなので，やはり落ち物ゲームという印象が強いのう。

編：落ち物の投稿は多いですが最近はもう完成されつつあって目新しさがないですね。

などを使用していますのでV1.1では絶対に動きません。

プログラムについて その2

このプログラムの長さはジャスト300行です。「長い！」と思わないでください。このリストは，「タテは長く，ヨコに細く」というコンセプト（？）に基づいて作りました。コメントも多いと思いますし，何より，これでもファイル・サイズは約12000バイト，コメントを全部はずしたら約8000バイトでした。

普通ぐらいでしょ？

さいごに

このプログラムをわざわざコンパイルして送ってくださった高塚将之さん，いつもお世話になっているサークル「タウンズクラブ」の皆さんと代表者の東島八千代さん，どうもありがとうございました。そして，読者のみなさんと編集部のかたも含めこれからもよろしく。また横須賀のS・Hさん見てましたらお手紙くださいね。

最後に，最近プログラム・コーナーの本数が本当に少なすぎる（初めて買ったベーマガ91年5月号の半分しかないし）！本数の多いPC-9801以外のユーザーのみなさん，もっとたくさん投稿してください！最近影さんとかがPC-9801のBASICが性能がいいというようなことを言ってるけど，98のBASIC，見てみましたが速いだけで（ちなみにPentiumだった）BASICの性能はTOWNSやX68k，MSXのほうがいいと思います。だから他の機種のユーザーのみなさんがんばってください。

それにしても，ファミリーベーシックのコーナーがなくなってから半年になる。うちのファミコンはRFケーブルが壊れたので（根本から抜けた（笑））現在は使えないんです。だれか私のかわりにファミリーベーシックのプログラムを投稿してください。

★参考にしたもの

- アーケードゲーム「マジカルドロップ」（データイースト）
- アーケードゲーム「対戦とっかえだま」（コナミ）
- アーケードゲーム「テトリス」（セガ）
- スーパーファミコン版「パネルでポン」（任天堂）
- アーケードゲーム「スーパーパズルファイター2X」（カプコン）
- アーケードゲーム「ぷよぷよ通」（コンパイル）
- ベーマガ96年10月号PC-9801用「はさんでcho！」（iphelseさん作）
- ベーマガ95年7月号FM TOWNS用「OPPS！ALLOWS」（NA＋M＋PAさん作）

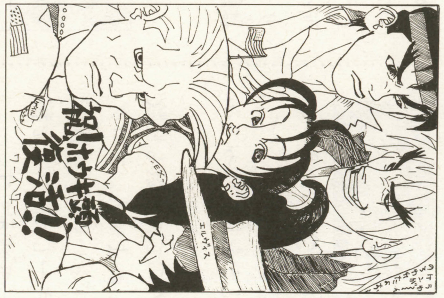
★今，学校ではホームページの作りかたを勉強しています。ベーマガの'96年の4，5，6月号がすごく役にたっています。さすがベーマガ!!（兵庫県加古川市・**三村剛生18才**）……【**つぐ美**：ホームページができあがったら「私はこうして作った」なんて原稿書いてみない？】

```
640  LINE(220,I*40+40)-(300,I*40+70),PSET,7,BF,1
650  A$=MID$("HIGH SCORELEVELBLOCK",I*5+1,5)
660  SYMBOL(210,I*40+35),A$,1,1,6,,,9,3
670 NEXT
680 LINE(157,22)-(319,34),PASTEL,1,BF
690 SYMBOL(160,2),"ＳＷＡＰ・ＳＷＡＰ！",1,2,1,,,9
700 GOSUB *SCORE
710 '
720 '☆☆☆☆☆ ゲーム初期設定である ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
730 FOR I=0 TO 5                                'スプライト初期化
740  FOR J=0 TO 11
750   PT=J+I*12+10:BP(I,J)=PT:BS(I,J)=0:BC(I,J)=0
760   DEF SPRITE 1,PT,(I*16+40,J*16+20),0
770 NEXT J,I
780 X=2:Y=6
790 DEF SPRITE 1,0,(X*16+40,Y*16+20),0:SPRITE 0,0,1          'カーソル
800 FOR I=0 TO 5
810  DEF SPRITE 1,I+1,(I*16+40,2),0:SPRITE 0,0,1       'ネクストブロック
820 NEXT:GOSUB *NEXT:OT=8:GOSUB *OTO:WAIT 380
830 '
840 *MAIN'☆☆☆ メイン部分じゃい ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
850 IF LC>100 THEN
860  OT=6:GOSUB *OTO                              'レベルアップ！
870  LC=LC-100:LV=LV+1:GOSUB *SCORE
880  D1=D1-20:IF D1<50+D2*70 THEN D1=280+D2*70:D2=D2+1
890  IF D2>5 THEN D2=3
900 ENDIF
910 PP=P1:P1=PAD(1):P2=PTRIG(1):SPRITE TIME
920 IF P2=2 THEN D4=AA:AA=30000:SC=SC+5*D2:GOSUB *SCORE'Ｂボタンが押された
930 AA=AA+1
940 IF AA>D1-50 AND AA MOD 10=0 THEN BEEP 363523,8,1000'もうすぐ落ちるぞ！
950 IF AA>D1 THEN
960  D3=D2:GAOV=0                                    '落ちちゃった
970  IF AA=30001 THEN D3=1 ELSE D4=0
980  FOR KA=1 TO D3
990   GOSUB *DROP:LC=LC+3
1000  NEXT
1010   IF GAOV=1 THEN *GAME_OVER             '上まで積み上がってしまった
1020  X3=0:Y3=0:X4=5:Y4=11:AA=D4
1030  GOSUB *RENSA
1040 ENDIF
1050 '○○○ カーソル移動
1060 IF PP=P1 THEN P=P+1:IF P<10 THEN *MAIN ELSE P=7 ELSE P=0 '押しっぱなし
1070 XX=(P1=7 AND X>0)-(P1=3 AND X< 5)
1080 YY=(P1=1 AND Y>0)-(P1=5 AND Y<11)
1090 IF P2=1 THEN *MOVE
1100 IF XX OR YY THEN OT=5:GOSUB *OTO
1110 X=X+XX:Y=Y+YY:SPRITE 6,0,XX*16,YY*16:GOTO *MAIN
1120 *MOVE'○ パネル入れ替え
1130 IF XX=0 AND YY=0 THEN *MAIN             'ボタンが押されてなければ戻る
1140 OT=2:GOSUB *OTO
1150 X1=X:Y1=Y:X2=X+XX:Y2=Y+YY
1160 FOR I=0 TO 3                              'ブロックを入れ替える
1170  SPRITE 6,BP(X1,Y1), XX*4, YY*4
1180  SPRITE 6,BP(X2,Y2),-XX*4,-YY*4
1190  SPRITE 6,0        , XX*4, YY*4
1200  SPRITE TIME:AA=AA+1
1210 NEXT
1220 SWAP BP(X1,Y1),BP(X2,Y2):SWAP X1,X2
1230 SWAP BS(X1,Y1),BS(X2,Y2):SWAP Y1,Y2
1240 X=X+XX:Y=Y+YY
1250 GOSUB *SWAP_RAKKA
1260 IF XX=-1 THEN X3=-1:Y3=-1:X4=2:Y4=1          'つながり判定をする範囲
1270 IF XX= 1 THEN X3=-2:Y3=-1:X4=1:Y4=1
1280 IF YY=-1 THEN X3=-1:Y3=-1:X4=1:Y4=2
1290 IF YY= 1 THEN X3=-1:Y3=-2:X4=1:Y4=1
1300 X3=X+X3:Y3=Y+Y3:X4=X+X4:Y4=Y+Y4
1310 GOSUB *RENSA
1320 GOTO *MAIN
1330 '
1340 *GAME_OVER'☆ ゲームオーバーですー ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
1350 X3=0:Y3=0:X4=11:Y4=5
1360 GOSUB *RAKKA
1370 FOR I=11 TO 0 STEP -1                                     'ブロック爆発
1380 OT=4:GOSUB *OTO
1390  FOR J=0 TO 8
1400   FOR K=0 TO 5
1410    IF BS(K,I)<>0 THEN
1420     IF J=8 THEN SPRITE 0,BP(K,I),0:GOTO 1450
1430     SPRITE 1,BP(K,I),(7+J)*4
1440    ENDIF
1450   NEXT
1460  SPRITE TIME:SPRITE TIME
1470 NEXT J,I
1480 PASTEL 30
1490 FOR I=0 TO 6
1500  SPRITE 0,I,0
1510 NEXT
1520 WAIT 100:OT=7:GOSUB *OTO
1530 FOR I=0 TO 8                                 'ゲームオーバーの文字表示
1540  FOR J=0 TO 10
1550  A$=KMID$("ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ",I+1,1)
1560  SYMBOL(17+I*16,100),A$,1,3,2,,PASTEL,9
1570 NEXT J,I
1580 PASTEL 128
1590 WAIT 450:GOTO *TITLE
1610 '－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－ここからサブルーチンの嵐
1620 *SCORE'☆☆ 点数表示だもーん ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
1630 COLOR ,1
1640 IF SC>HI THEN HI=SC
1650 SYMBOL(224, 50),RIGHT$("        "+STR$(HI),8)+"0",1,1,7,,OPAQUE,1
1660 SYMBOL(224, 90),RIGHT$("        "+STR$(SC),8)+"0",1,1,7,,OPAQUE,1
1670 SYMBOL(224,130),RIGHT$("        "+STR$(LV),8)    ,1,1,7,,OPAQUE,1
1680 SYMBOL(224,170),RIGHT$("        "+STR$(BK),8)    ,1,1,7,,OPAQUE,1
1690 COLOR ,0:RETURN
1700 '
1710 *RAKKA'☆☆ 落下判定ざますー
1720 A=0:B=0
1730 FOR I=Y4 TO Y3 STEP -1
1740  FOR J=X3 TO X4
1750   RK=1                                              '落ちる高さを調べる
1760   IF I<0 OR J<0 OR I>10 OR J>5 THEN 1930
1770   IF BS(J,I)=0 THEN 1930
1780   IF I+RK>11 THEN 1810
1790   IF BS(J,I+RK)<>0  THEN 1810
1800   RK=RK+1:GOTO 1780
1810   RK=RK-1                                                      '落とす
1820   IF RK=0 THEN 1930
1830   IF (J=<X+1 AND J=>X-1)AND (I=Y-1 OR I=Y) THEN B=RK
1840   FOR K=1 TO RK
1850    SPRITE 6,BP(J,I+RK),,-16
1860    SPRITE 6,BP(J,I   ),, 16
1870    SPRITE TIME
1880   NEXT
1890   OT=3:GOSUB *OTO
1900   SWAP BP(J,I),BP(J,I+RK)
1910   SWAP BS(J,I),BS(J,I+RK)
1920   IF Y3<>0 AND I=Y3 AND A=0 THEN A=1
1930 NEXT J,I
1940 IF A=1 THEN Y4=Y3-1:Y3=0:A=0:GOTO 1730
1950 RETURN
1960 '
```


★ISDN，インターネットと「デジタル元年」といえた1996年。さて，'97年はどんな新技術が出るのか？　なにが流行するのか楽しみですね!!（愛知県豊橋市・**夢工房24才**）……【**編**：技術の進歩はほんとうに速いですよね。みんなで今年を予測してみましょう。】

```
1970 *DROP'☆☆☆ ブロック増加であります ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
1980 FOR I=0 TO 5
1990  IF BS(I,0)<>0 THEN GAOV=1:GOTO 2020          '上にブロック待機させる
2000  BS(I,0)=NE(I):SPRITE 0,I+1,0
2010  SPRITE 0,BP(I,0),1:SPRITE 1,BP(I,0),BS(I,0)*4
2020 NEXT
2030 X3=0:Y3=0:X4=5:Y4=0
2040 GOSUB *NEXT:GOSUB *RAKKA
2050 RETURN
2060 '
2070 *HANTEI'☆ つながり判定やで ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
2080 KK=0
2090 FOR I=X3 TO X4
2100  FOR J=Y3 TO Y4
2110   IF I<0 OR I> 5 THEN 2220
2120   IF J<0 OR J>11 THEN 2220
2130   IF BS(I,J)=0 THEN 2220
2140   FOR K=0 TO 1              '中心からタテかヨコに3つ並んでるか調べる
2150    IF K=0 THEN V=1:W=0 ELSE V=0:W=1
2160    IF K=0 AND(I<1 OR I> 4) THEN 2210
2170    IF K=1 AND(J<1 OR J>10) THEN 2210
2180    X5=I-V:Y5=J-W:X6=I+V:Y6=J+W
2190    B1=BS(I,J):B2=BS(X5,Y5):B3=BS(X6,Y6)
2200    IF B1=B2 AND B2=B3 THEN BC(I,J)=1:BC(X5,Y5)=1:BC(X6,Y6)=1:KK=1
2210   NEXT
2220 NEXT J,I
2230 RETURN
2240 '
2250 *CLEAR'☆☆ 消滅しまっせ ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
2260 KO=0:OT=1:GOSUB *OTO
2270 FOR I=0 TO 7
2280  FOR J=0 TO 5
2290   FOR K=0 TO 11                              'アニメーションさせる
2300    IF BC(J,K)=1 THEN
2310    SPRITE 1,BP(J,K),(7+I)*4
2320    IF I=7 THEN BC(J,K)=0:BS(J,K)=0:SPRITE 0,BP(J,K),0:KO=KO+1    '消す
2330    ENDIF
2340 NEXT K,J:SPRITE TIME:SPRITE TIME:NEXT
2350 X3=0:Y3=0:X4=5:Y4=10:GOSUB *RAKKA
2360 RETURN
2370 '
2380 *NEXT'☆☆☆ ネクスト決定・表示だべさ ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
2390 FOR I=0 TO 5
2400  BL=INT(RND*6)+1:SPRITE 1,I+1,BL*4:SPRITE 0,I+1,1
2410  NE(I)=BL
2420 NEXT
2430 RETURN
2440 '
2450 *RENSA'☆☆ 連鎖用ループだよん ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
2460 RENS=0                                       '連鎖数初期化
2470 GOSUB *HANTEI                                   '消去判定
2480 IF KK=0 THEN RETURN              '消えるブロックがなければ戻る
2490 RENS=RENS+1
2500 COLOR ,1
2510 A$=AKCNV$(RIGHT$(STR$(RENS),2))+"連鎖"              '連鎖数表示
2520 SYMBOL(231,90),A$,1,1,6,,OPAQUE,1
2530 COLOR ,0
2540 X3=0:Y3=0:X4=5:Y4=11
2550 GOSUB *CLEAR                                   'ブロック消去
2560 SC=SC+(KO*(RENS^2)*D2*10):BK=BK+KO
2570 LC=LC+KO*RENS
2580 GOSUB *SCORE
2590 GOSUB *RAKKA
2600 Y4=11:GOTO 2470
2610 '
2620 *SWAP_RAKKA'☆ 入れ換えたときにブロックを落とす処理なのだ ☆☆☆☆☆☆
2630 X0=X1:Y0=Y1:X3=X1-1:Y3=Y1-1:X4=X1+1:Y4=Y1                'ブロック1
2640 GOSUB 2690
2650 X0=X2:Y0=Y2:X3=X2-1:Y3=Y2-1:X4=X2+1:Y4=Y2                'ブロック2
2660 GOSUB 2690
2670 RETURN
2680 '
2690 GOSUB *RAKKA                                    'ブロックを落とす
2700 IF B=0 THEN RETURN                        '何も落ちなかったら戻る
2710 Y0=Y0+B
2720 X3=0:Y3=0:X4=6:Y4=11
2730 GOSUB *RENSA                                '落ちたところを調べる
2740 RETURN
2750 '
2760 *OTO'☆☆☆ 効果音でありんす ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆
2770 PLAY OFF:PLAY"T120L32"
2780 ON OT GOTO 2800,2860,2880,2900,2920,2940,2960,2980
2790 '○○○ ブロック消滅音
2800 T=RENS*2+40:IF T>86 THEN T=86
2810 FOR O=T TO T+10 STEP 2
2820  PLAY"@28Q3N"+STR$(O)+"["
2830 NEXT
2840 RETURN
2850 '○○○ ブロック入れ替え音
2860 PLAY"@75Q6CE":RETURN
2870 '○○○ ブロック着地音
2880 PLAY"@60Q4C":RETURN
2890 '○○○ ゲームオーバー時爆発音
2900 PLAY"@67C1&C1":RETURN
2910 '○○○ カーソル移動音
2920 PLAY"@46O5V3Q2EG":RETURN
2930 '○○○ レベルアップ音
2940 PLAY"@14L16Q2CEGEG":RETURN
2950 '○○○ ゲームオーバー音
2960 PLAY"L8O2@62D4F4.EE1DEFGF4.E16D16E2":RETURN
2970 '○○○ ゲームスタート音
2980 PLAY"@6O4T120L8FEDFEDCDEFEDC2","@16O3T120L4AFGEGGE2","@3O4T120L2FGEC"
2990 RETURN
3000 '△△△ おつかれさまでした。保存してから、実行しましょう！ ▽▽▽
```

評…かっこいいぞ!!（影）

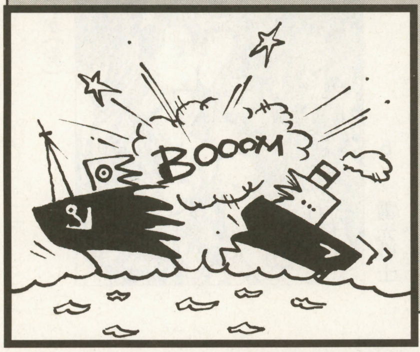


by ボディ★スペシャル

評…FFⅦですか（影）

by 雷光戦士

★バトル・オブ・VF3：影さんはカゲ使い。すると編さんは「ふがぁ」と奇声を発しながら投げを打つ鷹嵐使い？（東京都練馬区・斜上掌Me-Ya 22才）……【編：あああー！　つぐ美：それ，ターザン？　影：鷹嵐が使える喜びの叫びなんだって。つぐ美：ふーん。】



敵艦隊を速やかに発見し，撃沈せよ！

移植版 海戦略（かいせんりゃく）

藤田　純教

内　容

これはGAME・BOYであったネイビーブルー（だったと思う）が気に入って，1月号のU・F・Oなんとかを見て作ってみました。

なにも考えず作ったので，変数も変数表以外にあるかもしれません。プログラムは普通に入力してもいいです。操作方法は，カーソル・キーでカーソルを移動し，スペース・キーで決定です。

遊びかた

自分の番がまわってきたら，カーソルをカーソル・キーで動かして，スペース・キーでカーソルの位置へ攻撃します。もしその位置に敵がいる場合は，敵の船を沈めることができます，しかし，それだけではむずかしいので，上下左右ななめ1マス以内に敵の船があるときは，その場所へ現れます。ちなみにレベルは三つあります（レベル3以外は敵の弾の発射場所は敵がいる場所ではありません）。

CHECKER FLAG

Dr.D：1ブロック隣に落ちたときは相手の位置がわかるようになっているが，それでも相手を発見するのが大変じゃ。2ブロック隣に落ちたときも「近くにいる」などと知らせてくれると，プレイヤーに考える余地が増えていいと思うぞ。このままでは，ほとんど運で勝負が決まってしまう感じがするぞ。

改造のアドバイス

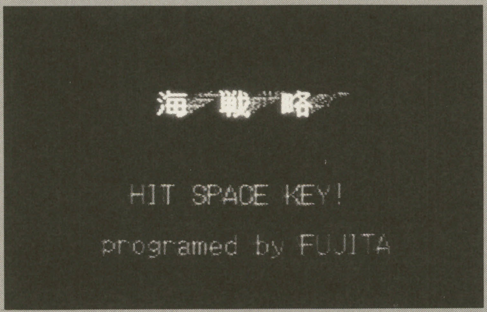
かってに自分や敵の船の数は変えられますが，ふやしすぎるとめちゃくちゃになります。

★参考にしたもの

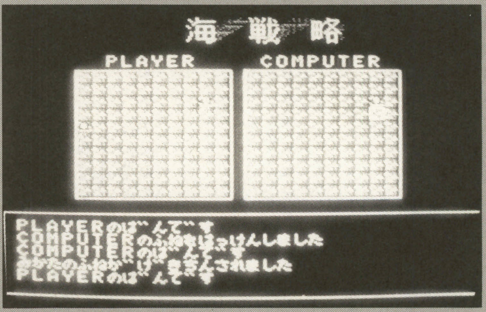
・ベーマガ1991年1月号「U・F・O DESTRUCTION」

《第1表》変数表

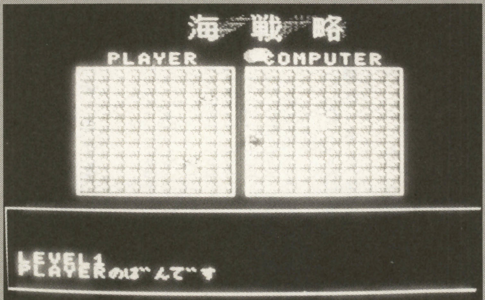
MP(,),BP(,)	船の座標
X,Y	カーソルの座標
MX,MY	着弾地点の座標
HX,HY	弾の発射地点の座標
KX,KY	影の座標
LV	コンピュータのレベル
SC,SP	沈められた船の数
M$( )	メッセージ・データ
U$( )	ミュージック・データ
CT	思考ルーチンで使用



▲《写真1》なんか聞いたことがありそうなタイトル



▶《写真2》相手のいそうな場所へ砲撃するのだ



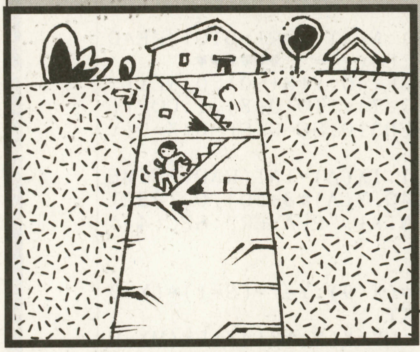
◀《写真3》ちゃんと砲弾が飛ぶところも見せてくれる

★現在，BASICを勉強中。BMにも投稿できるといいなあ！（埼玉県北葛飾郡・みっかぼおず16才）……【つぐ美：がんばってね，投稿待ってるわよ。Dr.D：よし，ワシが，“みっかぼおず”くんに……うん？　このペンネームは変えたほいうがよさそうじゃな。】

```
10 _KANJI:COLOR15,0,0:SCREEN5:A$=”ぇC   へ   きェ”:SETPAGE0,1:CLS:LOCATE0,0:PRINTA$:C
OLOR4:LOCATE0,1:PRINTA$:DEFUSR=144:GOSUB320
20 CLEAR500,&HCFFF:COLOR15,0,0:SCREEN5,0:DIMMP(11,11),BP(11,11),M$(7),OP(11,11):
SETPAGE0,1:FORI=0TO7:READC$:FORB=0TO15:PSET(B,I),VAL(”&H”+MID$(C$,B+1,1)):NEXT:N
EXT:SETPAGE0,0:OPEN”GRP:”AS#1
30 FORI=0TO7:READM$(I):M$(I)=M$(I)+STRING$(25-LEN(M$(I)),32):NEXT:FORI=0TO1:READ
U$(I):NEXT:SPRITE$(0)=”<~ろんんん~<”:SPRITE$(1)=”<~      ~<”:SPRITE$(2)=” ♥♥♥♥♥♥ ”
40 FORI=0TO1:FORY=0TO9:FORX=0TO9:COPY(0,0)-(7,7),1TO(X*8+I*88+40,Y*8+50),0:NEXT:
NEXT:Q=I*88:LINE(39+Q,49)-(120+Q,130),15,B:NEXT:COPY(0,0)-(7,7),1TO(0,8),1:COPY(
8,0)-(15,7),1TO(0,8),1,TPSET:LINE(0,140)-(255,193),15,B:GOSUB310:SC=0:SP=0:X=0:Y
=0
50 FORA=0TO2:X(A)=INT(RND(-TIME)*10):Y(A)=INT(RND(-TIME)*10):TX(A)=INT(RND(-TIME
)*10):TY(A)=INT(RND(-TIME)*10):COPY(8,0)-(15,7),1TO(X(A)*8+40,Y(A)*8+50),0,TPSET
:MP(X(A),Y(A))=A+1:BP(TX(A),TY(A))=1:NEXT:DRAW”BM56,40”:PRINT#1,”PLAYER”;SPC(4);
”COMPUTER”
60 '—— MAIN ——————————————
70 MS=3:GOSUB200:FORB=0TO1:S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X>0)+(S=3)*(X<9):Y=Y-(S=1)*(Y>0
)+(S=5)*(Y<9):PUTSPRITE2,(X*8+128,Y*8+48),15:B=-STRIG(0):NEXT
80 MX=X*8+128:MY=Y*8+48:FORA=-1TO1:J=-10:N=1+A:HX=X(N)*8+40:HY=Y(N)*8+48:E=(MX-H
X)/21:R=(MY-HY)/21:KX=HX:KY=HY:SOUND8,15:IFMP(X(N),Y(N))=0THENNEXT:GOTO100
90 FORO=0TO20:SOUND0,O+30:HX=HX+E:HY=HY+R+J:KX=KX+E:KY=KY+R:PUTSPRITE0,(HX,HY),1
4:PUTSPRITE1,(KX,KY),1:J=J+1:NEXT:NEXT
100 SOUND0,0:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:FORE=-1TO1:FORR=-1TO1:IFX+E<0ORY+
R<0THENNEXTR,E:GOTO130
110 IFBP(X+E,Y+R)>0THENCOPY(8,0)-(15,7),1TO((X+E)*8+128,(Y+R)*8+50),,TPSET:MS=0:
GOSUB200:NEXTR,EELSENEXTR,E
120 IFBP(X,Y)>0THENBP(X,Y)=0:GOSUB350:FORI=8TO0STEP-.2:COPY(0,I)-(7,I+7),1TO(X*8
+128,Y*8+50),0:NEXT:MS=1:GOSUB200:SC=SC+1:IFSC>2THENMS=5:GOSUB200:MS=7:GOSUB200:
PLAYU$(1):GOTO380
130 MS=4:GOSUB200:ONLVGOSUB220,250,280:MX=X*8+40:MY=Y*8+48:FORA=-1TO1:J=-10:SOUN
D8,15:N=1+A:IFLV=3THENHX=TX(N)*8+128:HY=TY(N)*8+48ELSEHX=INT(RND(1)*10)*8+128:HY
=INT(RND(1)*10)*8+48
140 IFBP(TX(N),TY(N))=0THENNEXT:GOTO150ELSEE=(MX-HX)/21:R=(MY-HY)/21:KX=HX:KY=HY
:FORO=0TO20:SOUND0,O+30:HX=HX+E:HY=HY+R+J:KX=KX+E:KY=KY+R:PUTSPRITE0,(HX,HY),14:
PUTSPRITE1,(KX,KY),1:J=J+1:NEXT:NEXT
150 SOUND0,0:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:FORE=-1TO1:FORR=-1TO1:IFX+E<0ORY+
R<0THENNEXTR,E
160 IFMP(X+E,Y+R)>0THENNEXTR,EELSENEXTR,E
170 IFMP(X,Y)>0THENMP(X,Y)=0:GOSUB350:FORI=8TO0STEP-.2:CT=0:COPY(0,I)-(7,I+7),1T
O(X*8+40,Y*8+50),0:NEXT:MS=2:GOSUB200:SP=SP+1:IFSP>2THENMS=6:GOSUB200:MS=7:GOSUB
200:PLAYU$(0):GOTO380
180 GOTO70
190 '—— MESSAGE PUT ——————————
200 COPY(8,152)-(254,192),0TO(8,144),0:FORMB=0TO25:PSET(8+MB*8,177),0:PRINT#1,MI
D$(M$(MS),MB+1,1):NEXTMB:RETURN
210 '—— てき しこう るーちん ——————————
220 IFCT>0THENX=X(CT-1):Y=Y(CT-1)ELSEY=INT(RND(1)*10):X=INT(RND(1)*10)
230 FORE=-1TO1:FORR=-1TO1:IFX+E>-1ANDY+R>-1THENCT=MP(X+E,Y+R):ON-(CT>0)GOTO290
240 NEXTR,E:GOTO290
250 IFCT>0THENY=Y(CT-1):X=X(CT-1)ELSEY=INT(RND(1)*4)*3:X=INT(RND(1)*4)*3:P=-(OP(
X,Y)<>0):ONPGOTO250:OP(X,Y)=1
260 FORE=-1TO1:FORR=-1TO1:IFX+E<0ORY+R<0THEN270ELSECT=MP(X+E,Y+R):ON-(CT>0)GOTO2
90
270 NEXTR,E:GOTO290
280 CO=(CO+1)MOD2:X=X(SP)+CO:Y=Y(SP)
290 FORN=0TOY:PUTSPRITE2,(40,N*8+48),15:NEXT:FORN=0TOX:PUTSPRITE2,(N*8+40,Y*8+48
),15:NEXT:RETURN
300 '—— れべ゛る けってい ——————————
310 PSET(8,177),0:PRINT#1,”LEVEL”:PSET(48,177):L$=INPUT$(1):PRINT#1,L$:LV=VAL(L$
):ON-(LV<1ORLV>3)GOTO310:COPY(0,100)-(96,115),1TO(82,16),0:RETURN
320 '—— TITLE ——————————————
330 FORI=0TO15:COPY(0,31-I)-(96,31-I),1TO(70+I*1.5,85-I),0:NEXT:COPY(0,0)-(96,15
),1TO(70,70),0,TPSET:SETPAGE0,0:LOCATE7,8:PRINT”HIT SPACE KEY!”
340 COPY(70,70)-(169,85),0TO(0,100),1:LOCATE5,10:PRINT”programed by FUJITA”:FORI
=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:_ANK:RETURN
350 '—— こうかおん ——————————————
360 FORI=31TO0STEP-1:SOUND7,&H31:SOUND6,RND(1)*I:SOUND8,16:SOUND12,50:SOUND13,0:
NEXT:U=USR(0):RETURN
370 '—— せんとう しゅうりょう ——————————
380 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)+PLAY(1):NEXT:FORX=0TO9:FORY=0TO9:BP(X,Y)=0:MP(X,Y)=0:O
P(X,Y)=0:NEXTY,X:CLS:U=USR(0):SOUND1,0:GOTO40
390 '—— DATA ——————————————
400 DATA 4F44444000161000,F4F44440017FF100,44444F40017FF100,4444F4F01177F100,44F
44440A1161111,4F4F44406AAAAAA,4444444066666661,0000000016666610
410 DATA”COMPUTERのふねをはっけんしました”,”COMPUTERのふねをげ゛きちんしました”,”みかたのふねか゛げ゛きちんされました”,”PLA
YERのは゛んて゛す”,”COMPUTERのは゛んて゛す”,”COMPUTERのふねをぜ゛んめつさせました”,”あなたのふねはぜ゛んめつしました”,”HIT S
PACE KEY”
420 DATA”O4V13L2T120EDG.L4FEGO5CEO4L2G.L4G+L2AL4D.L16EFL2GCFL8EDCO3BO4L2DL4CO4”,
”V13T255O5L2BO5E.O4B4BL8O5C+D+EF+L2G+.F+4EE4.E8F+F+L4ED+C+D+E1RO4”
```

★12月号でもベーマガ付録CDのことについてシラをきってしまって…。CD復活しないとストがおこりますよ(大真面目!)(北海道札幌市・Matta君こと松田和樹14才)……【編:ベーマガに付けるとなると,定価もあがっちゃうでしょうし,そこが悩みなんです。】

MSX/2/2+/turboR用



3Dダンジョン RPGだぞ

Dungeon Wanderer（ダンジョン ワンダラー）

村上　剛

遊びかた

3DタイプのRPGです。敵を倒してレベルを上げつつ毎回ランダムに生成されるダンジョンを制覇（せいは）してください。ダンジョンは全部で地下7階で，それぞれの階にある「クリスタル」を取らないと下の階には進めません。地下8階には賢者がいて，そこへたどり着き勇者の称号を得るのが目的です。

基本操作

操作はカーソル・キーとスペース・キー（ジョイパッド対応）で行ないます。移動時はカーソル・キーの上キーで前進し，左右キーで左右に，下キーで後ろに振り向きます。選択肢はカーソルの上下で選択しスペース・キーで決定です。メッセージを次に送るのもスペース・キーです。

ゲーム進行

タイトルでどちらのデバイスで操作するか聞いてきますので，キーボードを使うならスペース・キー，ジョイパッドを使用するならパッドの1ボタンを押してください。すると設定を行なった後，ダンジョンが作成されてゲーム・スタートです。あなたは最初地下1階のどこかにランダムで出現します。ダンジョンは外壁を除いて13×13マスの正方形で構成されており，マップ，階段，宝箱，自分の出現位置は毎回ランダムです。画面右上には自分の現在の座標（北西隅がX1，Y1），階数，向いている方角（英語の頭文字）が表示されます。階段はいったん降りると元の階には戻れません。レベルを上げながら進んでいってください。なお，体力は歩くごとに1ポイントずつ回復します。

各フィーチャー紹介

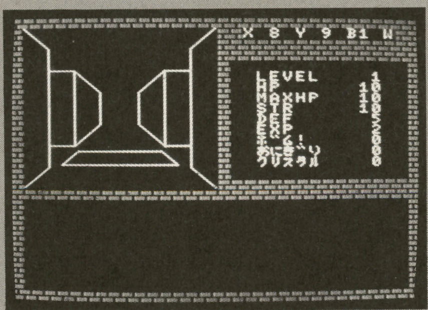
アイテム

ボム…………現在の自分のHP半分（端数切り上げ）と引き替えに敵を倒す。

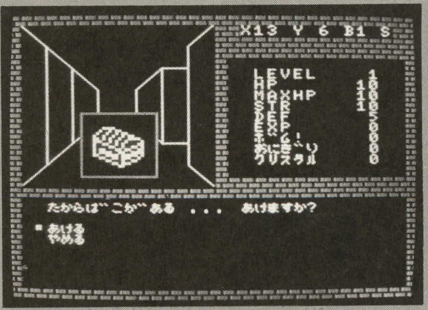
おにぎり……自分のHPが最大値まで回復

《第1表》ステータス一覧

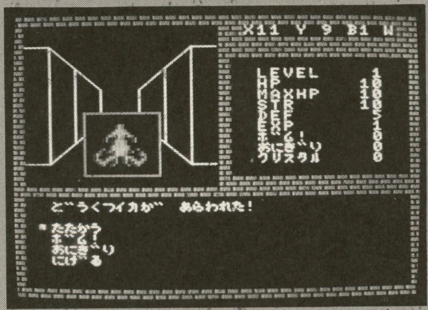
LEVEL	………現在のレベル
HP	…………残り体力
MAXHP	………HP最大値
STR	…………攻撃力
DEF	…………防御力
EXP	…………経験値



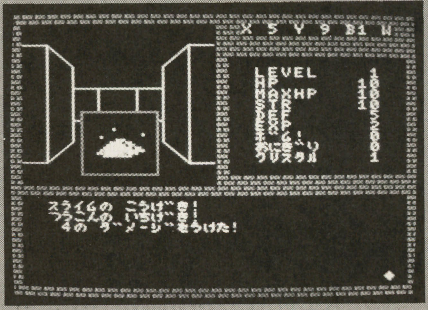
◀《写真1》床に四角が書いてあるところは何かイベントが発生します



▶《写真2》宝箱を発見。でも開けると敵が現れることがある



◀《写真3》敵の種類もそこそこ多いので楽しめます



▶《写真4》つうこんのいちげき！イ…イタイ…

★ゲーム・クリエイターさんたちのインタビュー・コーナーをつくってください。現場の生の声が聞きたいのです。（群馬県太田市・**金谷文嗣** 17才）……【**編**：近々，ゲーム・クリエイター・スクール特集もやりますので，いっしょに企画してみましょう。】

《第2表》変数

変数	内容	変数	内容
P(0)	現在のレベル	FL	階数
P(1)	残り体力	MA	現在位置（&HD100）
P(2)	HP最大値	MX	X座標
P(3)	攻撃力	MY	Y座標
P(4)	防御力	VX	X方向移動増分（&HD101）
P(5)	経験値	VY	Y方向移動増分（&HD102）
P(6)	ボムの数	ST	スティック番号
P(7)	おにぎりの数	M$	メッセージ
P(8)	クリスタルの数	WL	メッセージを書く行
E$(n)	敵の名前	CH$	選択肢
EH(n)	敵の名前	CY	選択結果
ES(n)	敵の攻撃力	DP	ダメージ
ED(n)	敵の防御力		
EN(n)	敵のスプライト番号		
EC(n)	敵のカラー		

する。

クリスタル…各階に一つずつ存在し，これを取ると下の階に降りられる。

迷宮内フィーチャー

宝箱…………アイテムが入っているかもしくは敵が現れます。

泉……………水を飲むと，体力全開／半減／激減，最大HP増加／減少いずれかの効果が現れます。

ドルイド……たまに出現し，HP半分とアイテムを交換してくれます。

階段…………降りると下の階に行きます。

入力方法

まず，**リスト1**を入力，RUNするとマシン語ファイルが作成されます。以後は**リスト2**をRUNすると自動的にゲームが始まります。入力後には速やかにセーブしましょう。

CHECKER FLAG

影：某有名3DRPGに似てますね。

Dr.D：うむ。じゃがマップはゲームをするごとに毎回変化するぞ。敵の数も15種類と多い，なかなか楽しめそうじゃのう。

編：苦労して打ち込んでもすぐに飽きてしまうと悲しいですからね。このゲームはそのような心配はないですね。

プログラムについて

移動時の画面の書き換えをマシン語でやっているので，かなりスムーズに動きます。もともとこのルーチンは，ずっと以前に3DRPGを作ろうとしてそのままになっていたのを，ディスクの整理をしていて発見したものです。そこでランダムダンジョンと組み合わせてローグ風に仕立ててみました。偶然思いつきというか，ほとんど勢いで作ったので制作期間は私の今までのゲームのなかでもかなり短いです。

《リスト1》『Dungeon Wanderer』のマシン語ファイル作成プログラム・リスト

```
10 CLEAR 100,&HBFFF:DEFINT A-Z:SCREEN 0:AD=&HC000:PRINT"DATA READING"
20 FOR I=0 TO 21:SU=0:READ A$
30 FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE AD+J,A:SU=SU+A:NEXT J
40 READ A$:S$=RIGHT$("0"+HEX$(SU),2)
50 IF A$<>S$ THEN BEEP:PRINT "ERR IN";100+I*10:END
60 AD=AD+32:LOCATE 0,2:PRINT 21-I:NEXT I
70 BSAVE"3DPUT.OBJ",&HC000,&HC2BF:PRINT:PRINT"COMPLETED":END
100 DATA 3E00CDD500FE012816FE032837FE072840FE052849C9CB27CB27CB27CB27C93A,F2
110 DATA 00D126D06F3A01D1856F3A02D1CD16C0856F7EFE01C87D3200D17EB720013C32,63
120 DATA F8F7182B2101D14E237EED44712B7718192101D17EED44234E772B71180C2101,F5
130 DATA D17EED4477237EED44773E0132F8F7AF32F6FADD213D01CD5F01AFCDC3000E00,27
140 DATA 26D03A00D16F47687EFE012006CD4BC1C30FC179FE30CA0FC17EFE02380579B7,5A
150 DATA C4A0C13A02D1856F3A01D1CD16C0ED44856F7EFE012005CD5CC118133A01D185,42
160 DATA 6F3A02D1CD16C0856F7EFE01CC7EC13A02D1ED44806F3A01D1CD16C0856F7EFE,E7
170 DATA 012005CD6DC118133A01D1856F3A02D1CD16C0856F7EFE01CC8FC13A01D18047,5C
180 DATA 3A02D1CD16C0804779C6104FC387C02111002262F52264F52108002266F52108,14
190 DATA 012268F5217700226AF5226CF5AF326FF53270F52162F5DD219101CD5F013E01,6C
200 DATA 32F6FADD213D01CD5F01C9E5C5215DC20604C5CDB1C1C110F9C1E1C9E5C5217D,C9
210 DATA C20604C5CDB1C1C110F9C1E1C9E5C5218DC20604C5CDB1C1C110F9C1E1C9E5C5,0C
220 DATA 219DC20603C5CDB1C1C110F9C1E1C9E5C521A9C20603C5CDB1C1C110F9C1E1C9,3A
230 DATA E5C5216DC20604C5CDB1C1C110F9C1E1C911B5C206047EFE6438039118018112,27
240 DATA 1C2C10F2D93AB5C2673AB6C26F3AB7C2573AB8C25F060FAFF3F5C5CD4EC23A07,08
250 DATA 004F0C3E24ED793E91ED790C0CAFED61ED79ED69ED797C921604D201C21600ED,4F
260 DATA 44677D931E08D20DC21E00ED446FBCDA20C2AFED69ED79ED61ED793E01C32BC2,C6
270 DATA AFED61ED79ED69ED793E00B2B3E1ED61ED79F1F670ED793E8FED79FBD9C9C5ED,96
280 DATA 4B06000CED793E8FED79ED78C1C93E02CD3EC2E601C24EC2AFCD3EC2C9101088,98
290 DATA 1010888888101010888810888822 7C767C18868086227C1886767C8086101020,C0
300 DATA 2010882078101010882020207888107820888878788810888878207878202020,A0
310 DATA 7810202020107820787820787888207820887878780000000000000000000000,C0
```

《リスト2》『Dungeon Wanderer』のメイン・プログラム・リスト

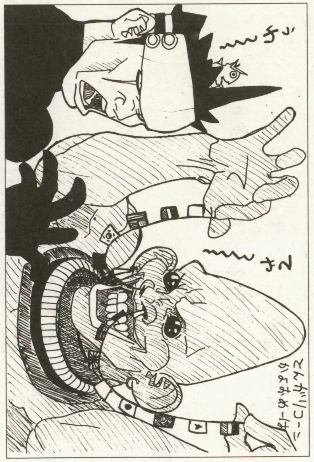
```
10 CLEAR 1000,&HBFFF:DEFINT A-Z:COLOR 1,14,RND(-TIME):KEYOFF:SCREEN 1
20 DIM P(8),E$(14),EH(14),ES(14),ED(14),EN(14),EC(14)
30 PRINT"Starting Dungeon Wanderer":PRINT:PRINT" しようする デ゛ハ゛イスの ホ゛タンをおしてね♥"
40 I=1-I:IF STRIG(I)=0 THEN 40 ELSE ST=I
50 BLOAD"3DPUT.OBJ":DEFUSR=&HC000:DEFUSR2=&HC06F:POKE &HC001,ST
60 SCREEN 5,3,0:V6=VDP(6):GOSUB 1140:OPEN "GRP:" AS#1
70 FOR I=0 TO 14:READ E$(I),EH(I),ES(I),ED(I),EN(I),EC(I):NEXT
80 FOR J=0 TO 7:READ A$:FOR I=0 TO 31:VPOKE &H7820+J*32+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1
,2)):NEXT I,J
90 SPRITE$(0)="ﾀﾀ":IT$(0)="ホ゛ム! ":IT$(1)="おにき゛り":IT$(2)="ｸﾘｽﾀﾙ"
100 SETPAGE 0,1:CLS:COLOR 15,0:PRESET(0,0):DRAW"C1R7D4L7BR3D3"
110 FOR I=1 TO 31:COPY(0,0)-(  7,7) TO (I*8,0):NEXT
120 FOR I=1 TO 26:COPY(0,0)-(256,7) TO (0,I*8):NEXT
130 LINE(136,32)-(247,119),1,BF:FOR I=0 TO 8:PRESET(152,40+I*8)
140 PRINT#1,MID$("LEVELHP  MAXHPSTR  DEF  EXP  ホ゛ム! おにき゛りｸﾘｽﾀﾙ",1+I*5,5):NEXT
150 SETPAGE 1,1:GOSUB 1120:FOR I=0 TO 31:PUTSPRITE I,(0,217),0:NEXT
160 FOR I=0 TO 8:P(I)=VAL(MID$("011010100500000000",1+2*I,2)):NEXT
170 SOUND 6,17:SOUND 7,159:SOUND 10,16:SOUND 12,2
180 POKE &HD101,1:POKE&HD102,0:GOSUB 1030:GOSUB 1190
190 '--------------- Main -------------
200 MM=USR(0):IF MM=0 THEN 200
210 SOUND 13,0:GOSUB 990:IF P(1)<P(2) THEN P(1)=P(1)+1:PRESET(208,48):PRINT#1,US
ING"###";P(1)
220 ON MM GOSUB 240,600,660,660,750:GOTO 200
230 '--------------- Battle -----------
240 IF RND(1)>.06 THEN RETURN
250 IF RND(1)<.02 THEN 530
260 E=(FL-1)*2+RND(1)*2
270 WL=0:EH=EH(E):M$=E$(E)+"か゛ あらわれた!":GOSUB 1050:SOUND 6,25:SOUND 12,25
280 GOSUB 1150:GOSUB 1130:PUTSPRITE 0,(52,80),EC(E),EN(E)
290 CH$="たたかう ホ゛ム! おにき゛りにけ゛る EEEEE":GOSUB 930:ON CY GOTO 380,300,340,360
300 IF P(6)=0 THEN M$="ホ゛ム! をもっていない!":GOSUB 1050:GOSUB 1070:GOTO 290
310 P(6)=P(6)-1:M$="ホ゛ム! をつかった!":GOSUB 1050:FOR I=0 TO 50:SOUND 13,0:GOSUB 1160:
NEXT:VDP(19)=0
320 M$=E$(E)+"は こなこ゛なに くた゛けちった!":GOSUB 1050:GOSUB 1070
330 EH=0:P(1)=P(1)/2+(P(1)MOD2):GOTO 420
340 IF P(7)=0 THEN M$="おにき゛りをもっていない!":GOSUB 1050:GOSUB 1070:GOTO 290
350 P(7)=P(7)-1:M$="おにき゛りをつかった!":GOSUB 1050:P(1)=P(2):GOSUB 1030:GOSUB 1070:GOTO
 420
360 IF RND(1)>.5 OR FL=8 THEN M$="にけ゛られない!":GOSUB 1050:GOSUB 1070:GOTO 470
```

```
370 M$="なんとか にげ゛のび゛た...":GOTO 460
380 SOUND 13,0:M$=E$(E)+"に きりかかった!":GOSUB 1050:DP=P(3)-ED(E)+RND(1)*2
390 FOR I=0 TO 30:VDP(9)=VDP(9)OR3:GOSUB 1130:NEXT:IF DP<0 THEN DP=0
400 IF RND(1)<.02 THEN DP=DP*2:M$="かいしんの いちげ゛き!":GOSUB 1050
410 M$=STR$(DP)+"の ダ゛メージ゛をあたえた!":GOSUB 1050:GOSUB 1070:EH=EH-DP
420 IF EH>0 THEN 470 ELSE M$=E$(E)+"を たおした!":GOSUB 1050:GOSUB 1140:A=2^(FL-1)
430 M$=STR$(A)+"ホ゜イントの けいけんちをえた!":P(5)=P(5)+A:IF P(5)>9999 THEN P(5)=9999
440 IF P(5)<(2^(P(0)+1))*10-20 THEN 460 ELSE GOSUB 1050:M$="レベ゛ルアップ゜!"
450 P(0)=P(0)+1:P(2)=P(2)+10:P(1)=P(2):P(3)=P(3)+3+RND(1)*2:P(4)=P(4)+1
460 GOSUB 1050:GOSUB 1030:GOSUB 1070:GOSUB 1140:U=USR2(0):SOUND 6,17:SOUND 12,2:
RETURN
470 M$=E$(E)+"の こうげ゛き!":FOR I=0 TO 5:GOSUB 1160:NEXT:VDP(19)=0:GOSUB 1050
480 DP=ES(E)-P(4)+RND(1)*2:IF DP<0 THEN DP=0
490 IF RND(1)<.02 THEN DP=DP*1.5:M$="つうこんの いちげ゛き!":GOSUB 1050
500 M$=STR$(DP)+"の ダ゛メージ゛をうけた!":GOSUB 1050:GOSUB 1070:P(1)=P(1)-DP:IF P(1)<1 THE
N P(1)=0
510 GOSUB 1030:IF P(1)>0 THEN 290 ELSE M$="しんで゛しまった...":GOSUB 1050:FOR I=0 TO 10
000:NEXT:RUN
520 '--------------- Druid ------------
530 GOSUB 1150:GOSUB 1130:PUTSPRITE 0,(52,80),7,3
540 RESTORE 1430:FOR I=0 TO 3:READ M$:GOSUB 1050:NEXT:FOR I=0 TO 999:NEXT
550 GOSUB 1070:CH$="もらう   やめる   EEEEE":GOSUB 930:IF CY=2 THEN 580
560 M$="とりひきは せいりつした!":GOSUB 1050:P(1)=P(1)/2+(P(1)MOD2)
570 P(6)=P(6)+1:P(7)=P(7)+1:GOSUB 1030:GOSUB 1070
580 GOSUB 1140:U=USR2(0):RETURN
590 '--------------- Stairs -----------
600 M$="おりる かいだ゛ん... つかいますか?":GOSUB 1050:CH$="おりる   やめる   EEEEE":GOSUB 930
610 ON CY GOTO 620,640
620 IF P(8)=FL THEN GOSUB 1190:RETURN
630 M$="クリスタルをもたぬもの とおすこと あたわず゛!":GOSUB 1050:GOSUB 1070
640 GOSUB 1120:GOSUB 1140:RETURN
650 '--------------- Treasure Box -----
660 GOSUB 1150:GOSUB 1130:PUTSPRITE 0,(52,80),10,1
670 M$="たからは゛こが゛ある ... あけますか?":GOSUB 1050:CH$="あける   やめる   EEEEE":GOSUB 930
680 ON CY GOTO 690,730
690 IF MM=3 THEN IT=2:GOTO 710
700 A=RND(1)*3:IF A<2 THEN IT=A ELSE GOSUB 260:GOTO 720
710 M$=IT$(IT)+"を みつけた!":GOSUB 1050:P(IT+6)=P(IT+6)+1:GOSUB 1030:GOSUB 1070
720 POKE &HD000+PEEK(&HD100),0
730 GOSUB 1140:U=USR2(0):GOSUB 1120:RETURN
740 '--------------- Fountain ---------
750 M$="いず゛みが゛ある。みず゛をのみますか?":GOSUB 1050:CH$="のむ   やめる   EEEEE":GOSUB 930
760 IF CY=2 THEN 850 ELSE A$="からだ゛に ちからが゛わいてきた!":B$="からだ゛から ちからが゛ぬけていく!"
770 A=RND(1)*9:ON A GOTO 780,780,790,790,790,800,810,820
780 M$=A$:P(1)=P(2):GOTO 840
790 M$=A$:P(2)=P(2)+5:P(1)=P(1)+5:GOTO 840
800 M$=B$:P(1)=P(1)/2+(P(1)MOD2):GOTO 840
810 M$=B$:P(1)=1:GOTO 840
820 IF P(2)=<10 THEN 810
830 M$=B$:P(2)=P(2)-5:IF P(1)>P(2) THEN P(1)=P(2)
840 GOSUB 1050:GOSUB 1030:GOSUB 1070:POKE &HD000+PEEK(&HD100),0
850 GOSUB 1120:GOSUB 1140:RETURN
860 '--------------- Last scine -------
870 GOSUB 1120:GOSUB 990:RESTORE 1440:U=USR2(0):GOSUB 1150:GOSUB 1130
880 PUTSPRITE 0,(52,80),8,3:FOR I=0 TO 4:READ M$:GOSUB 1050:NEXT:GOSUB 1070
890 FOR EL=4 TO 7:E=EL*2:GOSUB 270:NEXT:GOSUB 1150:GOSUB 1130
900 PUTSPRITE 0,(52,80),8,3:FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 4:READ M$:GOSUB 1050:NEXT
910 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOSUB 1070:GOSUB 1130:PUTSPRITE 0,(52,80),10,1:NEXT:RUN
920 '--------------- Command ----------
930 B=0:CY=1:WL=2:GOSUB 1170
940 M$=MID$(CH$,B*5+1,5):IF M$<>"EEEEE" THEN B=B+1:GOSUB 1050:GOTO 940
950 S=STICK(ST):CY=CY-(S=1)*(CY>1)+(S=5)*(CY<B):GOSUB 1130:PUTSPRITE 1,(16,148+C
Y*8),7,0
960 IF STRIG(ST)=0 THEN FOR I=0 TO 20:NEXT:GOTO 950
970 GOSUB 1130:PUTSPRITE 1,(0,217):GOSUB 1120:RETURN
980 '--------------- Location put -----
990 MA=PEEK(&HD100):VX=PEEK(&HD101):VY=PEEK(&HD102)
1000 D=-(VX=1)-(VX=255)*2-(VY=1)*3-(VY=255)*4:MY=MA¥16:MX=MA MOD 16
1010 PSET(144,8):PRINT#1,USING"X## Y## B# ";MX,MY,FL::PRINT#1,MID$("EWSN",D,1):R
ETURN
1020 '--------------- Status put -------
1030 FOR I=0 TO 8:PRESET (200,40+I*8):PRINT#1,USING"####";P(I):NEXT:RETURN
1040 '-------------- Messege put ------
1050 PRESET(24,140+WL*8):PRINT#1,M$:WL=WL+1:RETURN
1060 '-------------- Key wait ---------
1070 A=0:C=0:GOSUB 1170
1080 M$=MID$("♦ ",A+1,1):PRESET(232,194):PRINT#1,M$
1090 IF STRIG(ST) THEN GOSUB 1120:RETURN
1100 C=C+1:IF C<60 THEN 1090 ELSE C=0:A=1-A:GOTO 1080
1110 '-------------- Sub routines -----
1120 LINE(8,136)-(247,204),1,BF:WL=0:RETURN
1130 VDP(6)=V6:VDP(9)=VDP(9)AND253:RETURN
1140 VDP(6)=V6:VDP(9)=VDP(9)OR3:PUTSPRITE 0,(0,217):RETURN
1150 LINE(44,72)-(92,120),14,B:LINE(45,73)-(91,119),14,B:LINE(46,74)-(90,118),1,
BF:RETURN
1160 X=RND(1)*16:Y=RND(1)*16:VDP(19)=(XAND15)*16+(YAND15):RETURN
1170 IF STRIG(ST) THEN 1170 ELSE RETURN
1180 '--------------- Make maze --------
1190 M$="おまちくだ゛さい":GOSUB 1050:LINE(8,8)-(127,127),1,BF:FL=FL+1
1200 AD=&HD000:FOR I=0 TO 255:POKE AD+I,1:NEXT
1210 FOR Y=1 TO 13:FOR X=1 TO 13:POKE AD+Y*16+X,0:NEXT X,Y:IF FL=8 THEN 860
1220 FOR Y=2 TO 12 STEP2:D=4:X=2:GOSUB 1270:D=3:FOR X=4 TO 12 STEP2:GOSUB 1270:N
EXT:NEXT
1230 FOR I=0 TO 8:A$="234444450"
1240 X=RND(1)*13+1:Y=RND(1)*13+1:AD=&HD000+Y*16+X:IF PEEK(AD)<>0 THEN 1240
1250 POKE AD,VAL(MID$(A$,1+I,1)):NEXT:POKE &HD100,Y*16+X
1260 COLOR=(14,FL,3,4):GOSUB 1140:GOSUB 1120:U=USR2(0):GOSUB 990:RETURN
1270 POKE AD+Y*16+X,1:C=RND(1)*D:P=(C=3)-(C=1):Q=(C=0)-(C=2)
1280 POKE AD+(Y+Q)*16+X+P,1:RETURN
1290 '--------------- Data -------------
1300 DATA ど゛うくつイカ,10,7,5,4,4,スライム,10,7,6,2,3,キャトルフィシュ,15,9,8,4,9
1310 DATA まど゛うし,15,10,7,3,2,スケルトン,20,13,9,6,5,レッド゛スライム,20,14,9,2,8
1320 DATA いんじ゛ゃ,25,15,11,3,11,ブ゛ルーナイト,25,16,11,5,7,スカルナイト,30,18,11,6,13
1330 DATA ゴ゛ースト,30,19,12,8,4,ダ゛ークナイト,35,22,13,5,12,やみのつかい,35,21,13,7,6
1340 DATA アークデ゛モン,40,26,14, 7,10,スピ゜リット,40,27,14,8,9,モーロック,60,30,17,3,8
1350 DATA 001E254992D4E59986B1BCCF330C030000008060589E21434DB3CF7D724C70C0
1360 DATA 00000200002001070F1F3F7F1F000000000000000100C0B0D8F6FFFCF0000000
1370 DATA A1C34625C484E3FCBF9F8F8783870F1FC0E030501013E71EFEFCF8F0F0F0F8FE
1380 DATA 010103070D11130307274BC38EDA72248080C0E0B088C8C0E0E4D2C3715B4E24
1390 DATA 4143464342404DEC576443000406060C80C060C04000B629EF2FC90620603018
1400 DATA 21222221202176292201020102040 40CC0A0A0C000C09CAEAAA2C25C20201010
1410 DATA 242A6152928B81B2AD818AB1C286860C2454864A49D1814DB581518D43616130
1420 DATA 02020044041050072F2B092F271500078080484024201 0D2E0A828E8C85000C0
1430 DATA"ト゛ルイト゛が゛ あらわれた。","","「おぬしの たいりょく はんぶ゛んとひきかえに"," アイテムを くれてやろう。」"
1440 DATA "けんじ゛ゃモーロック","","「よくぞ゛ ここまで゛ たど゛りついた!"," そなたに さいご゛の しれんをあたえよう!"," みこ゛と
うちやぶ゛ってみよ!」"
1450 DATA "「よくぞ゛ たたかいぬいた!"," そなたには ゆうしゃの ショウゴ゛ウを あたえよう!"
1460 DATA " あらたなる ぼ゛うけんに むけて"," さらなる しょうじ゛んを つづ゛けるが゛よい!」",""
1470 DATA "CONGRATULATIONS!",""," Dungeon Wanderer"
1480 DATA "  Program T.Murakami 1996","   Thank You For Playing!!♥"
1490 'Finished  1996.10.3
```

評…'96年11月号「ホームページ・ナビゲーション」のコーナーでも紹介されました（影）

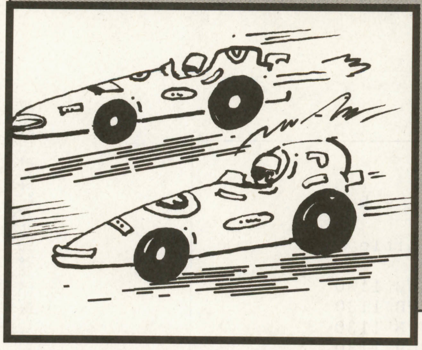
by 裁刃鋭人

評…おや？隠れキャラですか？（影）



by ボディ★スペシャル

★PDメディアが3千円を切っていた。もしかするとリムーバルで一番お得かも？今度DVDを含めて特集をやってください!!（広島市・尾田和己20才）……【編：DVD搭載のパソコンも発売されましたしね。特集くんでみましょう。期待しててね。】



2人用レースゲーム

Let's run a race!
(レッツ ラン ア レース)

桜井　誠二

Story

Hey! Noriyuki
Let's run a race.
Ok! Ken.
かくして2人の戦いが始まった。

操作方法

壁やRound3の雪に当たらないように空色のGoalに行ってください。

全Round走って勝ち数の多いほうが勝ちです。Timeは100までです。

苦労した点

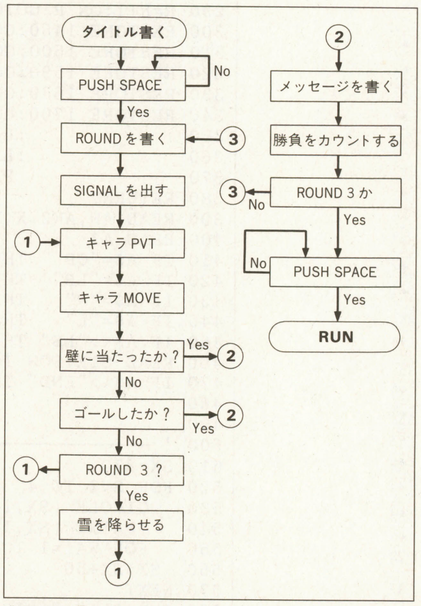
Storyを考えるのが，一番苦労しました。BASICができる人は他機種へ移植してください。

《第1表》変数表

R	ラウンド
COU	勝負のカウント
MX,MY	メッセージの座標
CMM	文字数
MXX	文字の間隔
C	Color
SX	シグナルのX座標
S	シグナルの色
an,an2	角度の増加数
N,N2	初期角度
T	Time
X,Y	白のキャラのX,Y
X2,Y2	緑のキャラのX,Y
XX,YY	白のキャラの頭
XX2,YY2	緑のキャラの頭
BOMX,BOMY	爆発の座標
CX,CY	ラウンド3の雪の座標
win	勝負のフラグ
wind	風
message	メッセージ

Dataの説明

CP…サークルペイント：
Circle(CX,XY),PA,C,,,H



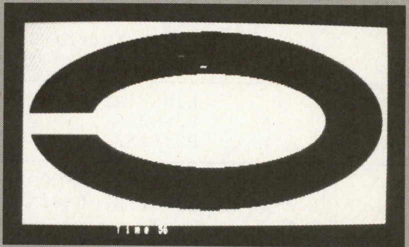
《第1図》『Let's run a race』のフローチャート

CHECKER FLAG

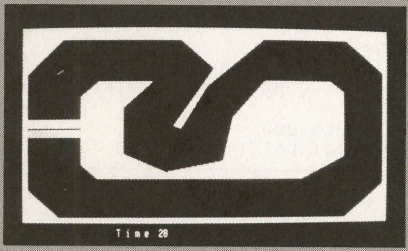
Dr.D：2人用のレースゲームじゃ。コースがいくつか用意されているので，それなりに楽しめるが，もうひと工夫ほしい。カーブ中は慣性が働くとかね。

編：操作するキャラはスピードの関係で線になったのだと思いますが，見にくいので車の絵などにしたほうが良かったですね。

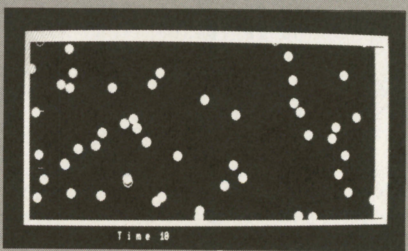
◀《写真1》タイトル画面。あ，つづりが間違ってる…



◀《写真2》第1面。トレーニング・コースですね



◀《写真3》第2面。少し複雑に。壁に当たらないように注意



◀《写真4》移動中も丸い点がどんどん湧き出てくる

Paint(CX,CY),C
LB…Box：
Line(LX,LY)-(LXX,LYY),C,BF
P…Paint：Paint(PX,PY),C
L…Line：Line(LX,LY)-(LXX,LYY),7
LS…Lineステップ：Line-(LX,LY),7

dataの中のLS,6,10,10の説明

```
          └ LY
         └ X
     └ Stepの回数
```

簡単だと思う人は，780行と880行のGOTO文を消してください。

930行のRは雪のキャラクターが1回動いたときの雪の出る数。

『Let's run a race』のプログラム・リスト

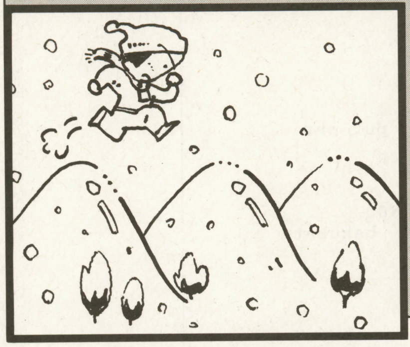
```
100 '                        save "Run"
110 CLS 3:WIDTH 80,25:NEW CMD:CONSOLE 0,25,0,1 : R=0 :COU=0
120 ' ------------------------------------------------------------ f - key
130 KEY 2,"cls 2:color 7"+CHR$(13)
140 ' ------------------------------------------------------------ title
150 CIRCLE (320,50),200,2,,,.2
160 RESTORE 1330 : MX=150 : MY= 40: CMM=17 : MXX=20 : C=7 :GOSUB 1130
170              : MX= 80 : MY=100: CMM= 2 : MXX=460: C=4 :GOSUB 1130
180              : MX= 40 : MY=130: CMM= 2 : MXX=80 : C=4 :GOSUB 1130
190              : MX=498 : MY=130: CMM= 2 : MXX=80 : C=4 :GOSUB 1130
200 RESTORE 1370 : MX=175 : MY=170: CMM=16 : MXX=18 : C=3 :GOSUB 1130
210 LINE ( 90,130)-( 90,150),4 : LINE ( 90,130)-( 90,127),3
220 LINE (550,130)-(550,150),7 : LINE (550,130)-(550,127),2
230 LOCATE 27,12:PRINT "Programer -- Seiji Sakurai"
240 LOCATE 27,14:PRINT "Story ----- Takesi Simazu"
250 LOCATE 27,16:PRINT "White ----- Kensuke Yamaguch"
260 LOCATE 27,18:PRINT "Green ----- Noriyuki Kondou"
270 IF INP(9)<>191 THEN 270 ELSE CLS 3
280 ' ------------------------------------------------------------ round make
290 R=R+1:ON R GOTO 300,310,320,330,340
300 RESTORE 1450:GOTO 390
310 RESTORE 1500:GOSUB 350:GOTO 390
320 RESTORE 1590:GOSUB 350:GOTO 390
330 RESTORE 1630:GOSUB 350:GOTO 390
340 RESTORE 1700:GOSUB 350:GOTO 390
350             :LINE ( 0, 0)-(639,170),7,BF
360             :LINE (10,10)-(630,165),0,BF
370              PAINT (1,1),7:GOTO 390
380 RETURN
390 READ AN,AN2,X,Y,X2,Y2,N,N2
400 READ A$
410 IF A$="CP"  THEN READ CX,CY,PA,C,H: CIRCLE (CX,CY),PA,C,,,H:PAINT (CX,CY),C
420 IF A$="LB"  THEN READ LX,LY,LXX,LYY,C:LINE (LX,LY)-(LXX,LYY),C,BF
430 IF A$="P"   THEN READ PX,PY,C          :PAINT (PX,PY),C
440 IF A$="L"   THEN READ LX,LY,LXX,LYY    :LINE (LX,LY)-(LXX,LYY),7
450 IF A$<>"LS" THEN 470
460 READ STE:FOR I=1 TO STE:READ LX,LY     :LINE -(LX,LY),7 :NEXT
470 IF A$<>"END" THEN GOTO 400
480                     :XX =X  : YY =Y -5 : T=0  :WIN=0
490                     :XX2=X2 : YY2=Y2-5
500 ' ------------------------------------------------------------ signal
510 SX=370
520 FOR S=2 TO 4
530   CIRCLE (SX,185),15,S+1
540    PAINT (SX,185),S+1          : CMD PLAY "t250v15@9a"
550   FOR WAI=1 TO 1000:NEXT
560  SX=SX+50
570 NEXT
580 CMD PLAY "t250v10@12a"
590 CIRCLE (520,185),15,2     :      PAINT (520,185),2
600 FOR WAI=1 TO 500:NEXT
610 LINE (350,177)-(540,195),0,BF
620 ' ------------------------------------------------------------ put
630 PSET (X,Y),2              :      PSET (X2,Y2),3
640 LINE (X,Y)-(XX,YY),7      :      LINE (X2,Y2)-(XX2,YY2),4
650 ' ------------------------------------------------------------ kakudo
660 LINE (X,Y)-(XX,YY),0      :      LINE (X2,Y2)-(XX2,YY2),0
670 P=N                       :      P2=N2
680 P=P*3.14159/180           :      P2=P2*3.14159/180
690 ' ------------------------------------------------------------
700 XX=(X-10*COS(P))          :      XX2=(X2-10*COS(P2))
710 YY=(Y- 5*SIN(P))          :      YY2=(Y2- 5*SIN(P2))
720 ' ------------------------------------------------------------ player 1
730 I=INP(0) :L=INP(1)
740 IF I=&HEF  THEN N=N-AN
750 IF I=&HBF  THEN N=N+AN
760 IF L=&HFE  THEN X=(XX-10*COS(P)):Y=(YY-5*SIN(P))
770 IF POINT(X,Y)=5 THEN WIN=1:GOSUB 1080:GOTO 1200
780 IF POINT(X,Y)=7 OR POINT(XX,YY)=7 THEN BOMX=X:BOMY=Y:WIN=2:GOTO 1040
790 GOTO 830
800  IF INT(RND*20)=3 OR INT(RND*20)=1 THEN 820
810  WIND=INT(RND*6):IF WIND>3 THEN WIND=WIND*(-1):N=N+WIND
820 ' ------------------------------------------------------------ player 2
830 I2=INP(2) :L2=INP(4)  :WIND=0
840 IF I2=&HFD THEN N2=N2-AN2
850 IF I2=&HEF THEN N2=N2+AN2
```


★ODP，CPUアクセラレーター最新情報でPC486ASシリーズに23番のメルコHAV-33TJが使用できると書いていますが，本当に使用できるのですか？　メーカー（メルコ）では無理ですと言われました。（兵庫県神戸市・**服部伸二34才**）……【**編**：今月号に回答が。】

```
860 IF L2=&H7F THEN X2=(XX2-10*COS(P2)):Y2=(YY2-5*SIN(P2))
870 IF POINT(X2,Y2)=5 THEN WIN=2:GOSUB 1080:GOTO 1200
880 IF POINT(X2,Y2)=7 OR POINT(XX2,YY2)=7 THEN BOMX=X2:BOMY=Y2:WIN=1:GOTO 1040
890 GOTO 930
900  IF INT(RND*20)=3 OR INT(RND*20)=1 THEN 960
910  WIND=INT(RND*6):IF WIND>3 THEN WIND=WIND*(-1):N2=N2+WIND
920 ' ─────────────────────────────────────────── round 3
930 IF R<>3 THEN 980
940 FOR EN=1 TO R:CX=INT(RND*620):CY=INT(RND*165)
950   CIRCLE(CX,CY),7
960   PAINT (CX,CY),7
970 NEXT
980 ' ────────────────────────────────────────── put chr
990 PSET (X,Y),2             :       PSET (X2,Y2),3
1000 LINE (X,Y)-(XX,YY),7      :      LINE (X2,Y2)-(XX2,YY2),4
1010 T=T+.5 :LOCATE 20,22:PRINT USING "T i m e ###";T
1020 IF T>100 THEN LOCATE 20,23:PRINT "O v e r":BEEP:RUN ELSE 660
1030 ' ────────────────────────────────────────── bakuhatu
1040 CMD PLAY "@47GF<GF<GF<GF>GF>GF>GF"
1050 FOR BOM=0 TO 20
1060   CIRCLE (BOMX+5*COS(P),BOMY+2*SIN(P)),BOM,2
1070 NEXT:GOSUB 1090:GOTO 1200
1080 ' ────────────────────────────────────────── winner
1090 CMD PLAY "AABDCFEFFD":FOR WAI=1 TO 100:ROLL 2:NEXT
1100  RESTORE 1400 : MX=250 : MY= 70 : CMM= 6 : MXX=20 : C=7 : GOSUB 1130
1110  RESTORE 1370 : MX=160 : MY=110 : CMM=16 : MXX=18 : C=3 :
1120 ' ────────────────────────────────────────── message
1130 FOR CM=1 TO CMM
1140  READ ME$:MESSAGE=VAL("&H"+ME$)
1150   PUT (MX,MY),KANJI(MESSAGE),PSET,C,0
1160  MX=MX+MXX
1170 NEXT
1180 RETURN
1190 ' ──────────────────────────────────────────
1200 IF WIN=1 THEN PUT@(375,70),KANJI(&H4772),PSET,7,0 :COU=COU+1
1210 IF WIN=2 THEN PUT@(375,70),KANJI(&H4E50),PSET,4,0 :COU=COU-1
1220 IF R=5 AND COU<>0 THEN CMD PLAY "V15@43CDEFGAB#A" ELSE 1290
1230 ' ──────────────────────────────────────────
1240 IF COU>0 THEN PUT@(375,70),KANJI(&H4772),PSET,7,0
1250 IF COU<0 THEN PUT@(375,70),KANJI(&H4E50),PSET,4,0
1260 CMD PLAY "@50T255V15ABABCDBEFDBCFD"
1270 IF INP(9)=191 THEN RUN ELSE 1260
1280 ' ──────────────────────────────────────────
1290 IF INP(9)<>191 THEN 1290
1300 GOTO 290
1310 ' ──────────────────────────────────────────
1320 '      L     e     t     '     s     r     u     n     a
1330 DATA 234c,2365,2374,216c,2373,2121,2372,2375,236e,2121,2361,2121
1340 '      r     a     c     e     !     w     8     a     d     4     6
1350 DATA 2372,2361,2373,2365,212a,2357,2338,2341,2344,2334,2336
1360 '      p     u     s     h           {     s     p     a
1370 DATA 2350,2355,2353,2348,2121,2150,2353,2350,2341
1380 '      c     e     )           k     e     y
1390 DATA 2343,2345,2151,2121,234b,2345,2359
1400 '      w     i     n     n     e     r
1410 DATA 2357,2369,236e,236e,2365,2372
1420 ' ────────────────────────────────────────── round data
1430 ' round { 1 }
1440 '     AN AN2  X    Y  X2  Y2  N  N2
1450 DATA 15, 15,55, 75, 75, 75,90, 90
1460 DATA LB,  0,  0,640,175,  7,CP,320, 85,310,  0,.25 ,CP,320, 85,200,  7, .2
1470 DATA LB, 10, 80,130, 88,  7,LB, 10, 89,130, 97,  5 ,END
1480 ' round { 2 }
1490 '     AN AN2  X    Y  X2  Y2  N  N2
1500 DATA 20 ,20,45, 75, 75, 75, 90, 90
1510 DATA L,102,60,132,47,LS,14,221,47,172,69,172,110,244,126,343,116
1520 DATA 360,78,416,46,531,46,555,55,555,111,480,131,129,131,102,119,102,60
1530 DATA L,10,40,72,10,LS,6,271,10,328,35,258,85,270,87,316,50,412,10
1540 DATA L,563,10,630,37,L,630,136,560,165,L,10,142,61,165
1550 DATA P,500,100,7,P,320,20,7,P,20,20,7,P,20,160,7,P,620,20,7,P,620,160,7
1560 DATA LB, 10, 80,102, 87,  7,LB, 10, 89,102, 95,  5 ,END
1570 ' round { 3 }
1580 '     AN AN2  X  Y  X2  Y2  N  N2
1590 DATA 10, 10,25, 70, 25,120,180,180
1600 DATA LB,613,11,630,164,  5,END
1610 ' round { 4 }
1620 '     AN AN2   X   Y  X2  Y2   N  N2
1630 DATA 25, 25, 30, 70, 50, 70, 90, 90
1640 DATA L , 10,160, 10, 10, LS,  4,100, 10,600,100,600,160, 10,160
1650 DATA L , 90,120, 90, 50, LS,  2,500,120, 90,120
1660 DATA P ,601, 20,  7,P  ,320,100,  7
1670 DATA LB, 10, 80, 90, 87,  7,LB, 10, 89, 90, 95,  5 ,END
1680 ' round { 5 }
1690 '     AN AN2   X   Y  X2  Y2   N  N2
1700 DATA 17, 17, 20, 50, 20, 60,180,180
1710 DATA L ,  0, 40,580, 40,LS ,  3,620, 85,580,130,0,130
1720 DATA L ,  0, 70,500, 70,L  ,  0,100,500,100
1730 DATA CP,500, 85, 15,  7,  1
1740 DATA P , 20, 20,  7,P  , 30, 80,7
1750 DATA LB, 20,101, 35,129,  5,END
```


★パソコン買ってから半年経過。あまりにも早い新機種発売ラッシュは，正直いって歓迎できず。高いわりに使い捨て感が強く，メーカーの保証やサービス期間も短く，特に旧型を使っている人への対応は冷淡!! ひどいよね!!(鳥取県西伯郡・金平誠29才)……【編：……。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



落下地点を見きわめて跳ぶのだ!

跳べ! ダイブ君

SENIMU

はじめに

「はるみのゲーム・ライブラリー」という本をご存じでしょうか。そのなかの「スクロール・ジャンプ」というゲームが好きだったので，98用に自分なりにアレンジしてみました。しかも二つのリストとも１画面，合わせて２画面プログラムです。初投稿です。

ストーリー

スカイダイビングを楽しんでいたある日，風に飛ばされて，雪山に不時着したダイブ君。そこには底無しの断崖絶壁(だんがいぜっぺき)の谷が大きく口を開けて待ちかまえていました。パラシュートを使えないダイブ君，今度は本当のダイビングで谷を越えなければならないのです。

あそびかた

カーソル・キーの左右で移動，スペース・キーで力をためて，離すとジャンプです。

画面の右端にたどり着けば，ステージ・クリアです。

足場はどんどんせりあがってきます。天井にハサまれたり，谷に墜落するとゲーム・オーバー。

プログラムについて

リスト１はデータ作成用です。**リスト１**を実行後，**リスト２**を実行してください。

おわりに

「はるみのゲーム・ライブラリー」，なつかしいですね。

今回，マネして１画面プログラムに挑戦してみましたが，なんとも…ムズカシイ。僕のは80×25ですが，高橋はるみさんは40×25でやっていたのですから，いやはやおどろきです。

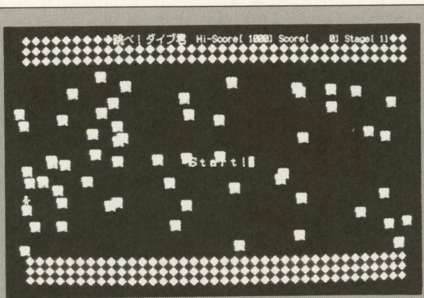
CHECKER FLAG

影：あはははははは!これいいっ，笑える，これ採用ね〜。
編：という影さんの一言で決まったこの作品，確かにおもしろいですね。
Dr.D：そうじゃな。技術うんぬんもいいが，一発ウケも結構採用されるので狙ってみよう!

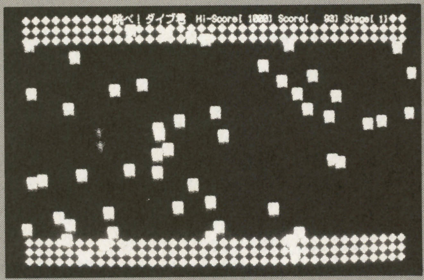
《第１表》変数表

X, Y	自分の位置
A, B	移動距離
D	自分の状態
V	ジャンプ距離

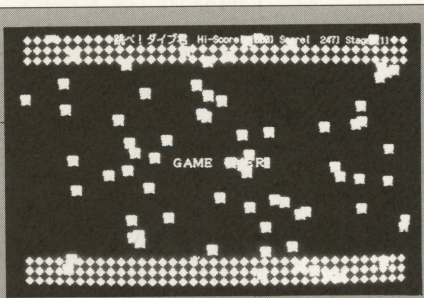
最近はリストも長めのモノが多くなっているようなので，たまにはこんなお手軽プログラムもいいんではないでしょうか。



▲《写真１》左すみっこのへんにいるのが主人公



▲《写真２》足場をうまくねらって飛びおりろ!



▲《写真３》下に落ちたり上につぶされたりすると×

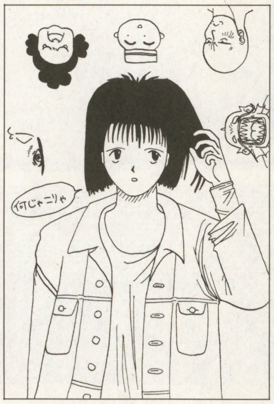
★たしか，電波新聞社には，昔のベーマガは，93年からしか在庫がないんですよね!!ボクの学校の技術準備室には，90年からずっとあるぜ!!（青森市・えびた14才）……【つぐ美：それはスゴイですね。昔のベーマガを今でも活用しているのかな？】

《リスト1》『跳べ！ダイブ君』のデータ作成プログラム・リスト

```
10 'save "SCRLJPDM.BAS",A :'■■■■ 跳べ！ダイブ君 データメーカー ■■■■
11 SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,0:CLS 2:DEFINT A-Z:DIM G(363)
12 A$="":FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 51:IF A$="" THEN READ A$
13 G(J)=VAL("&H"+LEFT$(A$,4)):A$=MID$(A$,5):NEXT:PUT@(0,I*16),G,PSET:NEXT
14 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 47:PSET(31-I,J),POINT(I,J):NEXT J,I
15 FOR I=0 TO 6:GET@((I MOD 2)*16,(I¥2)*16)-STEP(15,15),G(I*52):NEXT:DEF SEG=VAR
PTR(G(0),1):A=VARPTR(G(0),0):B=VARPTR(G(363),0):BSAVE "SCRLJPD.DAT",A,B-A+2
16 DATA 00100010C001C001C001200220022002,200220022002C001C001C00180008000
17 DATA 8000E001E001E0019022902290228814,88148814040884088408180OD801D801
18 DATA 00004003400300004002400200006002,60020000200220020000100210020000
19 DATA 0C060C0600000000
20 DATA 00100010000000000000000000000000,00000000000000000000000000380038
21 DATA 0038004400440044004400440044C039,C039C039200A200A200A100410041004
22 DATA 000000020002000000000F000F00008010,80100000C010C0100000701070100000
23 DATA 1810181000000000
24 DATA 00100010C001C001C001204220422042,222222222222C411C411C41188088808
25 DATA 88089004900490004E003E003E0030001,00010001000210021002000020022002
26 DATA 00004404440400008806880600001005,10050000200220020000400140010000
27 DATA 8000800000000000
28 DATA 00100010FE7FFE7FFE7FDFFFF7DFFFFF,FFBCFFFEFFFF3BFFBF6EFFFF7FE23FB9
29 DATA FFFFFFFD6DB3FFFF7F87FFFBFFFF5623,7E2CFE7FFE3C3E36FE3FB91AF91DFD1F
30 DATA 704E704BF84FA2054206F207A42A242B,E42BC101C101C1018C488C488C480124
31 DATA 0124012400000000
```

《リスト2》『跳べ！ダイブ君』のメイン・プログラム・リスト

```
10 'Save "SCRLJP.BAS",A :'■■■■ 跳べ！ダイブ君  制作：ＳＥＮＩＭＵ ■■■■
11 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,0,0,7,0:CLS 2:DEFINT A-Z
12 DIM G(363):HS=1000:DEF SEG=VARPTR(G(0),1):BLOAD "SCRLJPD.DAT",VARPTR(G(0),0)
13 *GS:STG=1:SC=0:R=64:O=&H3FDB:M=256
14 *GR:CLS 3:FOR X=1 TO 38:FOR Y=0 TO 2:LOCATE X*2,Y:PRINT "◆":LOCATE X*2,24-Y
15 PRINT "◆";:NEXT Y,X:LOCATE 20,0:PRINT USING "跳べ！ダイブ君  Hi-Score[#####]
 Score[#####] Stage[##]";HS;SC;STG;:FOR I=0 TO 59:PUT@(RND*624,RND*288+48),G(312
),PSET:NEXT:X=20:Y=260:B=0:D=1:E=1:PUT@(X-8,Y-8),G(52),PSET
16 PUT@(X-8,Y+8),G(312),PSET:LOCATE 34,12:PRINT "Ｓｔａｒｔ！";:WHILE INKEY$<>""
:WEND:I$=INPUT$(1):LOCATE 34,12:PRINT SPC(12)
17 *MAIN:K0=INP(232):K1=INP(234):K2=INP(233):K0=(K0 AND INP(232)) AND 4:K1=(K1 A
ND INP(234)) AND 4:K2=(K2 AND INP(233)) AND 64:ON D¥2+1 GOTO *WALK,*SIT,*JUMP
18 *WALK:IF K2=0 THEN P=0:D=D+2 ELSE A=(K1=0)-(K0=0):D=(D+A+1)¥2:GOTO *ME
19 *SIT:IF K2 THEN V=5:B=P:D=D+2 ELSE A=0:P=P-2:GOTO *ME
20 *JUMP:BEEP 1:A=(D MOD 2)*2-1:B=B+2:K=(B*12+799):OUT O,K MOD M:OUT O,K¥M
21 *ME:PUT@(X-8,Y-8),G(52*E):X=X+A*V:H=(B<0)*2+1:F=0:FOR I=0 TO B STEP H
22 Q=Y+I+(17*H-1)¥2:IF POINT(X-8,Q) OR POINT(X+7,Q) THEN BEEP 0:F=1:SWAP I,B
23 NEXT:Y=Y+B:IF F THEN V=2:B=0:D=D+(D>3)*4 ELSE IF D<2 THEN V=2:B=0:D=D+4
24 PUT@(X-8,Y-8),G(52*D):E=D:IF X<12 OR Y<48 OR Y>351 THEN *GV
25 IF X>618 THEN *STC ELSE IF RND*99<R THEN PUT@(RND*624,384),G(312),PSET
26 Y=Y-4:ROLL 4:SC=SC+1:LOCATE 58,0:PRINT USING "#####";SC;:GOTO *MAIN
27 *STC:BEEP 0:STG=STG+1:SC=SC+100:R=R+(R>16)*4:GOTO *GR
28 *GV:BEEP 0:LOCATE 31,12:PRINT "ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ";:WHILE INKEY$<>"":WEND:I$=
INPUT$(1):HS=-HS*(SC=<HS)-(SC>HS)*SC:GOTO *GS
```

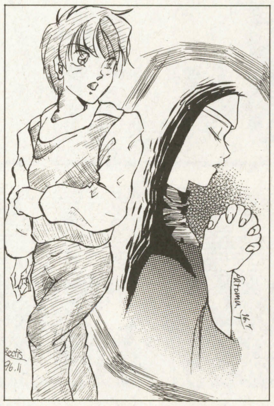


評…と言われても何じゃこりゃ（影）

by 鼻伏せビリヤード

評…私はナコルル・ファンだ！（影）

by 遮那王かみら



評…合作ですね、よしよし（編）

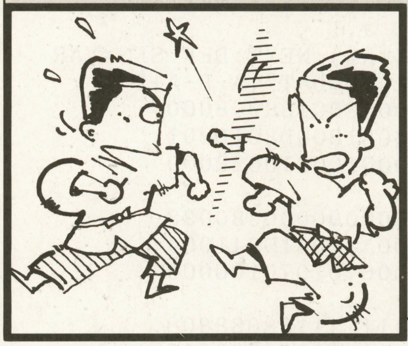
by Rectis&高柳里夢

評…ペコちゃんみたい（つぐ美）

by 昇

★「スーパーソフト・ホットインフォメーション」でコーナー縮小される機種がずいぶんありますね。私は…TOWNS、PCエンジンのユーザーなので残念です。TAKERUで発売されるソフトも扱って!!（愛知県知多郡・中野泰則22才）……【編：TAKERUもなくなりますねー。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



超きれいな対戦格闘ゲーム

リギア3

杉井　光

物　語

暗黒の帝王，リギア。先代をわずか6秒で沈め，その座について以来，106年もの間無敗の帝王として君臨(くんりん)してきた，史上最強の戦士。

今年もまた，帝王に挑(いど)まんとする千余名もの闘士たちがこの武闘会に集(つど)い，そして――わずかに4名が生き残った。

入　力

まず**リスト1**を実行すると，DRIVE2に大量のキャラ・データを作成します。以後，**リスト2**を走らせるだけでプレイできます。BASICとは思えないほど大量にディスクを食うので，注意してください。

内　容

2人対戦格闘ゲームです。キー操作は**第1表**を見てください。タイトルで，上下でキャラを選び，パンチのキーで決定。このときシフト・キーを押しながらラウンドを開始すると，2P側はコンピュータが動かすようになります。

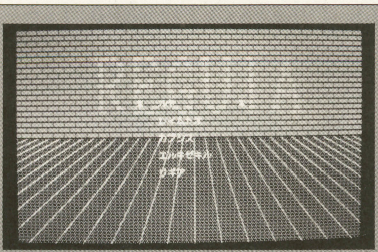
ガードは，相手と反対方向のキーです。もちろんしゃがみガードと立ちガードがあります。しゃがみながらジャンプすると，ハイ・ジャンプできます。が，使いみちはあまりないでしょう。必殺技は，横方向どちらか＋パンチ＋キックです。前必殺と後ろ必殺の2種類が，各キャラクターにあります。また超必殺は，横方向どちらか＋ジャンプ＋しゃがみ＋パンチ＋キックで，ゲージを消費します（体力メーターの下の丸いやつ。最初はゼロで，相手を10回殴(なぐ)るたびに1増える)。必殺技で通常技をキャンセルすることもできます。投げは，相手の近くで横方向どちらか＋パンチです。

戦　士

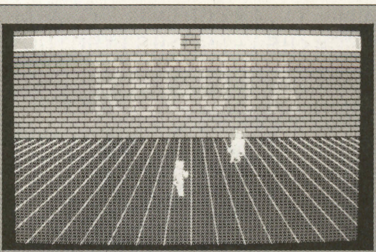
- **ルヤ**　主人公，天才格闘少女。火星出身。姉をリギアに殺され，その復讐(ふくしゅう)に燃える。前必殺：ジルブレイド／後必殺：モンドレイン／超必殺：ラズベリィガーディアン
- **レイムトオ**　魔核術の達人。八州出身。リギアにならい，最終的には神に挑戦するのが目的。前必殺：練炎／後必殺：影道操走／超必殺：鳴空餓音罪
- **カブシス**　誤った進化の果ての魚。中央海嶺出身。たまたま陸にあがってきたところ，大会が開かれていた。前必殺：カブミサ／後必殺：カブトマ／超必殺：カブリトン
- **エルキゼキル**　仮面のダンサー。西都出身。一族を貧困状態から脱却させるため，帝王を志す。前必殺：リエオンステップ／後必殺：麒麟の舞い／超必殺：鳳凰の舞い

《第1表》キーの操作

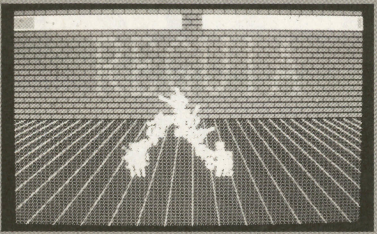
	1P	2P
ジャンプ	8	T
しゃがむ	2	B
左移動	4	F
右移動	6	H
パンチ	→	X
キック	←	Z



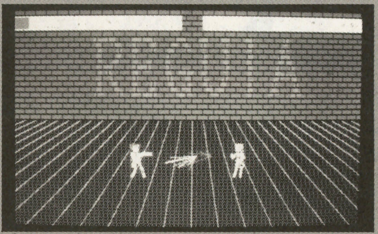
◀《写真1》キャラは5人！好みにあったのを選べる



◀《写真2》各キャラによって技がそれぞれ違うのだ



▶《写真3》残像と軌跡が残る技。超カッコイイ～!!



▶《写真4》もちろん飛び道具もちゃんとあるぞ

★近所の書店が閉店してしまい，2km四方に本屋さんがなくなってしまった！どないしょー。(神奈川県綾瀬市・アコピャン23才)……
【編：それは困ったね。で，どこまで買いに行くことになるのかな？その本屋さんにベーマガをドーンといれておくから。】

・**リギア**　暗黒の帝王。楽園出身。神の子であったにもかかわらず，楽園を捨てて乱世へと降りる。前必殺：握霊衝／後必殺：輪法譜／超必殺：預言

能　書

大変お待たせ致しました，杉井は完全復活です！いやー，１人暮らし始めて１か月で，9821買っちゃったのですよ。月収の半分くらい使って。そのおかげもあって，そしてなんといっても８月号のマジックボックスのおかげもあって，「リギア３」完成です。すげー，なげー，おせー。相当に速いマシンでないとだめでしょう。きっと。ウエイトは一応21ならかける必要が生じますが，01以前はノー・ウエイトでもきついと思います。あ，でも，コンパイルすれば問題なしかな（僕はDOS-BASICは邪道だと思っている）。初期設定のところのWIという変数がウエイトをすべて管理しているので，それで調整してください。僕の21はCe2とかいうやつで，WIが10でぴったりでした。486マシンは３くらいかな。

なんといっても見てほしいのは画面処理！完全重ねあわせ，ド派手な超必殺，地味ながらもかっこいい必殺技，ちょっとアニメーション。とくにリギアの「預言」，これは2D格闘ゲームファンなら必見！自分でも一番のお気に入りです。

長らく僕を鍛えてくれた98RXから，ようやく高速機種に移行した僕ですが，マシンパワーに頼るような（このリギア３みたいな）ゲームはなるべく作らないようにしようと思います。このゲームは，僕の束の間の喜びを率直に表したものだと思ってください。

それでは。

CHECKER FLAG

つぐ美：あら，杉井君お久しぶり～♡今回もまた大作を送ってきてくれたのね。ありがとう。
編：杉井君は毎回自分で描いたすてきなイラストも同封してくれるんですよね。
影：絵もうまいし，プログラムも組めるなんてすごい!!

《リスト１》『リギア３』のキャラクターデータ作成プログラム・リスト

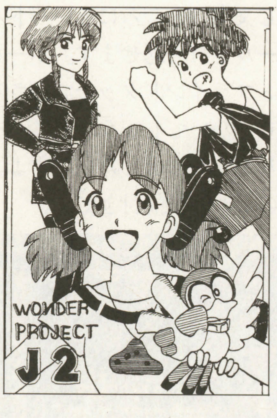
```
10 GOTO 1760
20 '
30 SWAP Z,Q:K0(Q)=1-K(0):K1(Q)=1-K(1)
40 FOR I=0 TO 5:K(I)=-((INP(KA(I,Z)) AND KT(I,Z))=0):NEXT:VX=K(4)-K(3)
50 FX=ABS(X(Z)+M(Z)*16-X(Q)):FY=ABS(Y(Z)+SH(Z)*8+L(Z)*6-Y(Q)-SH(Q)*8)
60 FOR WA=0 TO WI*60:NEXT:ON -(EN(Z)=300) GOTO *WI:ON -(NE=Z) GOTO 1620
70 ON TB(Z) GOTO *TB
80 ON DO(Z)+1 GOTO 100:SS(Z)=13:W(Z)=128:IF DO(Z)<6 THEN SS(Z)=21-DO(Z):W(Z)=120
90 DO(Z)=DO(Z)-1:ON -(DO(Z)>0) GOTO 180
100 SS(Z)=SS(Z)*-(SS(Z)<2)
110 ON -(UK(Z)>0) GOTO *UK:ON -(A(Z)>0) GOTO *A:ON -(J(Z)>0) GOTO *J
120 V(Z)=V(Z)+VX*SP(F(Z))*(1-K(5))
130 ON -(VX=0) GOTO 140:SS(Z)=1-SS(Z)
140 IF K(5) THEN SS(Z)=2:SH(Z)=1 ELSE SS(Z)=SS(Z)*-(S(Z)<>2):SH(Z)=0
150 MM(Z)=SGN(X(Q)-X(Z)):MM(Z)=MM(Z)-(MM(Z)=0):G(Z)=-(VX=-MM(Z))
160 ON K(0) AND K0(Z) OR K(1) AND K1(Z) GOTO *AS:ON K(2) GOTO *JS
170 '
180 IF ABS(V(Z)-X(Q))<12 AND ABS(W(Z)-Y(Q))<8 THEN V(Z)=V(Z)-M(Z)*8
190 L=-(SS(Z)=6 OR SS(Z)=8):IF L(Z)<>L THEN V(Z)=V(Z)+M(Z)*10*(L*2-1):L(Z)=L
200 IF V(Z)<64 THEN A=64-V(Z):V(Z)=64:IF UK(Z) OR TH THEN V(Q)=V(Q)+A
210 IF V(Z)>512 THEN A=512-V(Z):V(Z)=512:IF UK(Z) OR TH THEN V(Q)=V(Q)+A
220 ON -(V(Z)=X(Z) AND W(Z)=Y(Z) AND SS(Z)=S(Z) AND MM(Z)=M(Z)) GOTO 250
230 ON OC(Z) GOTO 250
240 OUT 166,1:GET(X(Z),Y(Z))-STEP(63,31),E:OUT 166,0:PUT(X(Z),Y(Z)),E,PSET
250 PUT(V(Z),W(Z)),N(0,SS(Z),MM(Z)+Z),AND:PUT(V(Z),W(Z)),C(0,SS(Z),MM(Z)+Z)
260 PUT(X(Q),Y(Q)),C(0,S(Q),M(Q)+Q),OR:ON ST GOSUB *ST:ST=0:OC(Z)=0
270 X(Z)=V(Z):Y(Z)=W(Z):S(Z)=SS(Z):M(Z)=MM(Z):ON -(A(Z)>6 AND TH=0) GOTO *HI
280 ON TH+1 GOTO 30,560,580
290 '
300  *JS JV(Z)=VX:AF(Z)=0:J2(Z)=SH(Z)
310  *J G(Z)=0:J=J(Z)+1:A=J2(Z)*12:SS(Z)=1-(J=1 OR J=17+A OR J>5 AND J<13+A)
320 A=JP(F(Z)):J(Z)=J(Z)+1:W(Z)=120-VAL(MID$("0012356787653210O",J(Z),1))*A
330 IF J2(Z) THEN W(Z)=120-FNA(MID$("0012356789ABCDEDCBA9876532100",J(Z),1))*A
340 JE=-(J(Z)<17+J2(Z)*12):J(Z)=J(Z)*JE:A(Z)=A(Z)*JE:J2(Z)=J2(Z)*JE:SH(Z)=0
350 V(Z)=V(Z)+JV(Z)*SP(F(Z)):ON -(K(0)+K(1)>0 AND AF(Z)=0) GOTO *AS:GOTO 180
360  *UK SS(Z)=UK(Z)*6-1+SH(Z)*(3-UK(Z)):VX=-SGN(X(Q)-X(Z)):W(Z)=120:DO(Z)=0
370 ON -(UK(Z)<3) GOTO 400:SS(Z)=0:ON -(J(Z)>0) GOTO 390:IF UK(Z)=3 THEN 400
380 W(Z)=100+ABS(6-UC(Z))*5:DO(Z)=-(UC(Z)=1)*30:SS(Z)=13:GOTO 400
390 SS(Z)=11-(UK(Z)=4 AND J(Z)>12)*2:AF(Z)=1:JV(Z)=VX:GOTO 320
400 UC(Z)=UC(Z)-1:V(Z)=V(Z)+VX*7:UK(Z)=UK(Z)*-(UC(Z)>0):SH(Z)=K(5):GOTO 180
410  *AS AC(Z)=0:ON -(FX<30 AND Y(Z)+Y(Q)=240 AND VX<>0 AND K(1)>0) GOTO *TH
420 A(Z)=1+K(0)*3+SH(Z)-(J(Z)>0)*2:HF(Z)=0:AF(Z)=1:ON K(0)+K(1) GOTO 450
430 IF J(Z)<5 AND VX<>0 THEN A(Z)=7-(VX=-M(Z)):J(Z)=0:W(Z)=120 ELSE A(Z)=3
440 IF K(5)+K(2)>1 AND A(Z)>6 AND O(Z)>9 THEN A(Z)=9:O(Z)=O(Z)-10:GOSUB 790
450  *A AC(Z)=AC(Z)+1:AE=-(AC(Z)<LEN(A$(A(Z),F(Z)))):A=AC(Z)<3 OR HF(Z)>0
460 ON -(A(Z)<6 AND A AND J(Z)=0 AND VX<>0 AND K(0)+K(1)>1) GOTO 410
470 G(Z)=0:SS(Z)=FNA(MID$(A$(A(Z),F(Z)),AC(Z),1)):GOTO *JU
480 A(Z)=A(Z)*AE:ON -(AE=0 AND EF(Z)=1) GOSUB *ER:ON -(J(Z)>0)+1 GOTO 180,320
490  *TH ON -(UK(Q)>0 OR K(0)>0 OR DO(Q)>0 OR MT(Q)>0 OR SH(Z)>0) GOTO 420
500 T$="AKBBHBFAIBBG5F9HBBB3F9GBBG5GAFBBHBF4DBBIDB":MM(Q)=-M(Z):DD=15
510 SWAP Z,Q:ON EF(Z) GOSUB *ER:SWAP Z,Q:FOR K=0 TO LEN(T$)/7-1:FOR H=1 TO 7
520 TK(H)=FNA(MID$(T$,K*7+H,1))-11:NEXT:TH=1:ON -(A(Z)=9) GOTO *HI
530 SY=(W(Q)+W(Z))/2+12+(RND-.5)*16*(A(Z)=9):IF TK(7)=5 THEN MM(Z)=-M(Z)
540 SS(Z)=TK(1)+11:SS(Q)=TK(2)+11:V(Z)=V(Z)+TK(3)*8*MM(Z):W(Z)=Y(Z)+TK(4)*4
550 V(Q)=V(Z)+TK(5)*8*MM(Z):W(Q)=W(Z)+TK(6)*4:SWAP Z,Q:GOTO 180
560 SX=V(Z)+RND*48-4:SY=(W(Q)+W(Z))/2+12+(RND-.5)*16*(A(Q)=9)
570 TH=2:SWAP Z,Q:ST=SS:GOTO 180
580 ON TK(7)+1 GOSUB *ST:FOR WA=0 TO TK(7)*45*WI:NEXT WA,K
590 EN(Q)=EN(Q)+DD*(1-(EN=Z)*.3):IF EN(Q)>299 THEN EN(Q)=300
600 LINE(-(Z=2)*(639-EN(Q))+1,6)-(-(Z=1)*EN(Q)-(Z=2)*639-1,16),2,BF
610 TH=0:UK(Q)=4:A(Q)=0:ON EF(Z) GOSUB *ER:O(Z)=O(Z)+1:GOSUB 790:GOTO 770
620  *ST GET(SX,SY)-STEP(47,23),E:FOR N=0 TO 1:PUT(SX,SY),B(0,N-(UK(Q)=1)*2),OR
630 FOR WA=0 TO (300+(TH>0)*150)*WI:NEXT WA,N:PUT(SX,SY),E,PSET:RETURN
640  *JU A=Z+TF*2:AY=12-SH(Q)*5+RY(F(Z))+HY(A(A),F(Z))
650 AX=32+(SS(Z)>13 AND SS(Z)<>17)*12:ON -(HT(A(A),F(Z))=2 AND TF=0) GOTO 780
660 AX=AX+HX(A(A),F(Z))-(L(Z)+L(Q))*(SH(Z)=SH(Q))*9+RX(F(Z))
670 ON -(FX>AX OR FY>AY OR HF(A)>0 OR UK(Q)>2 OR DO(Q)>0 OR MT(Q)>0) GOTO 780
680 ON -((SS(Z)<3 OR AC(Z)=1) AND TF=0) GOTO 480
690 ON -(A(A)<7 AND J(Z)=0 AND AC(Z)>6) GOTO 480:O(Z)=O(Z)+1:GOSUB 790
700 SX=X(Q)-M(Z)*RND*4+8:SY=Y(Q)+SH(Q)*10+RND*2+2:ST=1:A(Q)=0
710 UK(Q)=2+(G(Q)>0 AND ((SH(Z)=0 OR SH(Q)=1) AND (J(Z)=0 OR SH(Q)=0) OR TF=1))
720 UC(Q)=4+UK(Q)*2:HF(A)=1:ON UK(Q) GOTO 780:SWAP Z,Q:ON EF(Z) GOSUB *ER
730 SWAP Z,Q:IF A(A)=9 THEN ON F(Z)+1 GOTO 920,740,1100,740,1320
740 EN(Q)=EN(Q)+DG(A(A),F(Z))*(1-(NE=Z))+DM(F(Z)):IF EN(Q)>299 THEN EN(Q)=300
750 LINE(-(Z=2)*(639-EN(Q))+1,6)-(-(Z=1)*EN(Q)-(Z=2)*639-1,16),2,BF
760 A=(HT(A(A),F(Z))=1):UK(Q)=2-(W(Q)<120 OR A)-A:ON UK(Q)-1 GOTO 780
770 UC(Q)=UK(Q)*9-26:IF W(Q)<120 THEN J(Q)=(120-Y(Q))/5:IF J(Q)>9 THEN J2(Q)=1
780 ON TF+1 GOTO 480,1530
790 LOCATE 82-Z*40,3:PRINT AKCNV$(STRING$(FIX(O(Z)/10),"●"));"  ";:RETURN
800  *HI ON F(Z)*3+A(Z)-6 GOTO 820,850,870,960,980,1000,1040,1070,1090,1140
810 ON F(Z)*3+A(Z)-16 GOTO 1170,1210,1260,1280,1300
820  *RUJA V(Z)=V(Z)+M(Z)*16:HF(Z)=AC(Z) MOD 2
830 A=3.5+M(Z)*1.5:B=3.5-M(Z)*1.5:CIRCLE(X(Z)+32,Y(Z)+15),30,RND*4+3,A,B
840 CIRCLE(X(Z)+32,Y(Z)+15),17,RND*4+3,A,B,.8:GOTO 280
850 A=12-AC(Z):JV(Z)=0:J2(Z)=0:IF A<9 THEN CIRCLE(X(Z)+32,Y(Z)+15),30.5,RND*4+3
860 MT(Z)=-(J(Z)<6):J(Z)=J(Z)+MT(Z):V(Z)=V(Z)-M(Z)*2*(AC(Z)-5):GOTO 830
870 ON -(TH>0) GOTO 890:V(Z)=V(Z)-M(Z)*24*(AC(Z)>2 AND AC(Z)<9)
880 A(Z)=A(Z)*-(AC(Z)<>9):GOTO 280.
```

```
890 L=K-21:ON -(L<0) GOTO 530:OC(Z)=1:OC(Q)=1
900 IF L=0 THEN EX(Z)=X(Z)-64+M(Z)*8:EY(Z)=18:EV(Z)=191:EW(Z)=133
910 LINE(EX(Z)+L*8,EY(Z))-STEP(EV(Z)-L*16,EW(Z)),L+1-(L>1),BF:GOTO 530
920 T$="2BCBGBD7BBBFBB1BCBGBD3BBBFBB5BCBFBB6BBBGBB5BCBFBD9BCBGBDABBBFBB7BBB6BG"
930 T$=T$+"7BCBFBG4BBBGBB5BBB6BG1BCBFBG3BBBGBB7BA86EGKBBE5BB7BC8GEG8BBBFEB"
940 T$=T$+"4BCDFBB6BBAGBB3BCAFBB8BB9GBBEBC9FAFFBB9F9HGBB8E8BHBB8F6R"
950 DD=60:J2(Z)=1:J(Z)=11:JV(Z)=-M(Z):EF(Z)=1:AC(Z)=10:AE=1:GOTO 510
960  *RAEMNTO ON -(AC(Z)<>3 OR TB(Z)>0) GOTO 280:EX(Z)=X(Z):EY(Z)=120
970 TV(Z)=M(Z)*24:EV(Z)=47:EW(Z)=23:TB(Z)=1:A(Z+2)=7:HF(Z+2)=0:GOTO 280
980 SH(Z)=1:V(Z)=V(Z)+M(Z)*(18-HF(Z)*8):FOR I=0 TO 3
990 LINE(X(Z)+RND*63,Y(Z)+RND*31)-(X(Z)+32+M(Z)*31,Y(Z)+31),I+2:NEXT:GOTO 280
1000 A=AC(Z)*8:IF AC(Z)=1 THEN GOSUB *ER:TX(Z)=X(Z)+32+M(Z)*32:TY(Z)=Y(Z)+11
1010 CIRCLE(TX(Z),TY(Z)),A+12,RND*4+3:CIRCLE(TX(Z),TY(Z)),A+5,RND*7,,,,F
1020 EX(Z)=TX(Z)-A-12:EY(Z)=TY(Z)-A/2-6:EV(Z)=A*2+25:EW(Z)=A+13:EF(Z)=1:HF(Z)=0
1030 TB(Z)=0:HX(9,1)=A:OC(Z)=1:OC(Q)=-(FX<A+20 AND FY<A/2+10):GOTO 280
1040  *CUBSYS IF AC(Z)<7 THEN CIRCLE(X(Z)+32+M(Z)*12,Y(Z)+20),AC(Z)*2,7,,,,F
1050 ON -(AC(Z)<>6 OR TB(Z)>0) GOTO 280:EX(Z)=X(Z)+M(Z)*12:EY(Z)=Y(Z)+14
1060 EV(Z)=63:EW(Z)=12:TB(Z)=1:A(Z+2)=7:HF(Z+2)=0:TV(Z)=M(Z)*30:GOTO 280
1070 W(Z)=W(Z)+(S(Z)=9)*7-(S(Z)=18)*14:A=-(AC(Z)>7):V(Z)=V(Z)+M(Z)*A*32
1080 HX(8,2)=A*22-10:HF(Z)=HF(Z)*(1-A):JV(Z)=-M(Z):J(Z)=-(AC(Z)=12):GOTO 830
1090 ON -(TH>0) GOTO 1110:V(Z)=V(Z)-M(Z)*18*(AC(Z)>3):GOTO 280
1100 T$="":A$="3CEBD8B":FOR I=0 TO 20:T$=T$+A$:NEXT:DD=50:EF=1:GOTO 510
1110 ON -(K<20) GOTO 530:FOR WA=0 TO 2900*WI:NEXT:A=X(Q)+32+M(Z)*8:B=Y(Q)+22
1120 FOR I=1 TO 14:CIRCLE(A,B),I*2,1,,,,F:CIRCLE(A,B),I*20,1/2,,,.0001:NEXT
1130 EX(Z)=A-280:EY(Z)=B-7:EV(Z)=560:EW(Z)=14:EF(Z)=1:A(Z)=0:TB(Z)=0:GOTO 530
1140  *ELKIZEKIL IF S(Z)>13 THEN W(Z)=W(Z)+(SS(Z)>17)*12-(SS(Z)<17)*12
1150 IF AC(Z)=1 THEN EX(Z)=X(Z)-168:EY(Z)=36:EV(Z)=400:EW(Z)=148:EF(Z)=1
1160 OC(Z)=1:V(Z)=V(Z)+M(Z)*14:J(Z)=HF(Z)*3:JV(Z)=-M(Z):GOTO 280
1170 ON -(AC(Z)>1 OR FX>A(Z)*20-100 OR Y(Q)<120 OR MT(Q)>0 OR UK(Q)>0) GOTO 280
1180 ON -(DO(Q)>0) GOTO 280:AC(Z)=10:J(Z)=1:JV(Z)=M(Z)
1190 T$="51D7DFF21D8BIF11B7BIFEK88GGFFJ99IBFGI9AG6FHH9BB4FIG9C66FJFAD4BF"
1200 T$=T$+"KDAE4DFKDBF4DFKDBK4DB":DD=A(Z)*30-200:GOTO 510
1210 ON BF GOTO 1220:ON TH+1 GOTO 1170:AC(Z)=7:BF=-(K=11):GOTO 530
1220 ROLL -8:ROLL 8:EX(Z)=0:EY(Z)=192:EW(Z)=7:A=AC(Z)-7:IF A=0 THEN V=X(Q)-47
1230 EV(Z)=639:GOSUB *ER:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4
1240 PUT(V+20*I,110+J*10),B(0,A/3),OR:NEXT J,I:EX(Z)=V:EY(Z)=110:EV(Z)=127
1250 EW(Z)=69:ON -(AC(Z)=10) GOSUB *ER:BF=-(AC(Z)<10):OC(Q)=BF:GOTO 280
1260  *REGUIA ON -(AC(Z)<>5 OR TB(Z)>0) GOTO 280:EX(Z)=X(Z):EY(Z)=Y(Z)
1270 EV(Z)=63:EW(Z)=31:TB(Z)=1:A(Z+2)=7:HF(Z+2)=0:TV(Z)=M(Z)*27:GOTO 280
1280 IF AC(Z)=1 THEN GOSUB *ER:EX(Z)=X(Z)-16:EY(Z)=18:EV(Z)=95:EW(Z)=133
1290 EF(Z)=1:TB(Z)=0:LINE(EX(Z)+RND*92,18)-STEP(RND*3,133),7,BF:GOTO 280
1300 ON -(TH>0) GOTO 1340:IF AC(Z)>9 THEN EF(Z)=1:GOTO 1390
1310 V(Z)=V(Z)+M(Z)*16:A(Z)=A(Z)*-(AC(Z)<>9):GOTO 280
1320 T$="7BBBGBDABBBFBB9BBBGBD5BBB6BG5BBBFBG6BBBGBB5BBBGBD"
1330 T$=T$+T$+T$+T$+"ABBBFBIABBBEAB":DD=70:AC(Z)=10:AE=1:GOTO 510
1340 FOR I=0 TO 5:LINE(X(Q)+RND*63,Y(Q)+RND*31)-(X(Q)+RND*63,Y(Q)+RND*31),6
1350 NEXT:ON -(K<29) GOTO 530:COLOR=(3,0)
1360 FOR I=3 TO 10:X(I)=SX+RND*110-55:Y(I)=105+RND*36:NEXT:FOR I=0 TO 14
1370 FOR J=3 TO 10:A=SX-X(J):B=132-Y(J):LINE(X(J),Y(J))-STEP(A/14*I,B/14*I),I/2
1380 NEXT:FOR WA=0 TO 250*WI:NEXT WA,I:COLOR=(3,&H875):GOTO 530
1390 OC(Z)=1:IF AC(Z)=10 THEN EX(Z)=X(Q)-128:EY(Z)=18:EV(Z)=319:EW(Z)=133
1400 FOR I=0 TO 2:C=I*2-(I>0)*2+1:CIRCLE(EX(Z)+160,151),160-I*20,C,0,3.14,,F
1410 LINE(EX(Z)+64+I*20,18)-STEP(191-I*40,133),C,BF:NEXT:OC(Q)=1:GOTO 280
1420 '
1430  *TB GOSUB *ER:V=EX(Z)+TV(Z):IF V<0 OR V>576 THEN TB(Z)=0:GOTO 100
1440 IF TB(Q) AND ABS(V-EX(Q))<20 THEN TB(Z)=0:TV(Q)=640:GOTO 100
1450 EX(Z)=V:ON F(Z) GOTO 1460,1480,,1500
1460 A=EX(Z)+24:B=EY(Z)+12:CIRCLE(A,B),20,7:CIRCLE(A,B),17,5:CIRCLE(A,B),15,1
1470 CIRCLE(A,B),9,RND*6+1,,,,F:GOTO 1520
1480 A=EX(Z)+32+M(Z)*19:B=EY(Z)+6:C=2+RND*5:CIRCLE(A,B),12,C,,,,F:D=RND*32+17
1490 LINE(A,B-6)-(A-D*M(Z),B),C:LINE(A,B+6)-(A-D*M(Z),B),C:GOTO 1520
1500 FOR I=0 TO 8:A=EX(Z)+32+M(Z)*31:B=EY(Z)+12
1510 LINE(A,B)-STEP(-RND*62*M(Z),RND*23-11),RND*3+4:NEXT:GOTO 1520
1520 TF=1:FX=ABS(X(Q)+32-EX(Z)-EV(Z)/2):FY=ABS(Y(Q)+16-EY(Z)-EW(Z)/2):GOTO *JU
1530 TF=0:ON HF(Z+2)+1 GOTO 100:TV(Z)=640:GOTO 1430
1540  *ER IF EX(Z)<0 THEN EX(Z)=0 ELSE IF EX(Z)+EV(Z)>639 THEN EX(Z)=639-EV(Z)
1550 OUT 166,1:GET(EX(Z),EY(Z))-STEP(EV(Z),EW(Z)),E:OUT 166,0
1560 PUT(EX(Z),EY(Z)),E,PSET:EF(Z)=0:RETURN
1570  *WI IF DO(Z)=0 THEN UK(Z)=4
1580 IF A(Q)>0 OR J(Q)>0 OR UK(Z)>0 THEN FOR WA=0 TO 1000*WI:NEXT:GOTO 70
1590 FOR WA=0 TO 450*WI:LOCATE 28,12:PRINT N$(F(Q))+"の勝ち！";:NEXT
1600 OUT 166,1:GET(0,0)-(639,199),E:OUT 166,0:CLS 3:PUT(0,0),E,PSET:GOTO 1970
1610 '
1620  *ENEMY K2=K2-1:ON -(K2>0) GOTO 1630:K2=RND*12+7:V2=SGN(RND-.5+M(Z)*.2)
1630 A=0:IF UK(Z)=1 THEN K(5)=1:G(Z)=1:GOTO 70
1640 VX=V2:IF FX<NM(F(Z)) AND FY<10 AND RND<.5 THEN K(1)=1:GOTO 70
1650 IF A(Q) AND FX<64 AND FY<24 AND RND<.8 THEN VX=-M(Z):SH(Z)=SH(Q):GOTO 70
1660 IF FX<64 AND FY<36 AND RND<.3 THEN K(1-FX/48)=1:K(5)=1-SH(Q)
1670 IF TB(Q) AND ABS(EX(Q)-X(Z))<100 THEN IF RND<.5 THEN K(2)=1 ELSE VX=-M(Z)
1680 IF FX>64 AND AC(Q)<6 AND A(Q)<8 AND RND<.3 THEN K(2)=1:VX=M(Z)
1690 IF RND>.94+G(Q)*.05 AND FY<24 THEN VX=M(Z):K(0)=1:K(1)=1
1700 IF RND>.94 AND FX<80 AND FY<48 THEN VX=-M(Z):K(0)=1:K(1)=1:A=1
1710 IF A AND O(Z)>10 AND (UK(Q)=2 OR A(Q)>0) AND F(Z)<>3 THEN K(2)=1:K(5)=1
1720 IF F(Z)=3 AND FX<90 AND J(Q)=0 AND UK(Q)=0 AND A THEN K(2)=1:K(5)=1
1730 IF DO(Q) OR MT(Q) THEN VX=-M(Z):K(0)=0:K(1)=0:K(2)=0
1740 GOTO 70
1750 '
1760 SCREEN 0,2,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,0,0,1:DEFINT A-Z:WI=8
1770 CONSOLE 0,25,0,1:DEF FNA(X$)=VAL("&H"+X$)-(ASC(X$)-55)*(ASC(X$)>70)
1780 DIM C(385,20,3),N(385,20,3),E(31001),B(260,3),D(260)
1790 FOR I=1 TO 2:FOR J=0 TO 5:READ KA(J,I),KT(J,I):NEXT J,I:COLOR=(3,&H875)
1800 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 7:FOR H=0 TO 7:C=VAL(MID$(A$,J*8+H+1,1))
1810 LINE(H*6,J*3)-STEP(5,2),C,BF:NEXT H,J:GET(0,0)-(47,23),B(0,I):NEXT
1820 FOR I=0 TO 4:RESTORE 2200:FOR J=1 TO 6:READ A$(J,I),DG(J,I),HX(J,I)
1830 READ HY(J,I),HT(J,I):NEXT J,I:FOR I=0 TO 4:FOR J=7 TO 9
1840 READ A$(J,I),DG(J,I),HX(J,I),HY(J,I),HT(J,I):NEXT
1850 READ N$(I),SP(I),DM(I),RX(I),RY(I),JP(I),NM(I):NEXT
1860 COLOR=(2,&H875):OUT 166,1:CLS 3:LINE(0,0)-(639,99),3,BF:FOR I=0 TO 5
1870 READ A:PUT(I*16,100),KANJI(A),OR,1,0:NEXT:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 95
1880 IF POINT(J,I+100) THEN LINE(130+J*4+RND*3,20+I*4+RND*2)-STEP(9,3),2,BF
1890 NEXT J,I:FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 32
1900 LINE(J*20-(I MOD 2)*10-1,I*5-1)-STEP(20,5),0,B:NEXT J,I:C$=CHR$(0)
1910 LINE(0,99)-(639,199),0,BF,"ﾌﾌ"+C$+"33"+C$+C$+"@":FOR I=0 TO 16
1920 LINE(320+I*20,100)-(320+I*50,199),1:LINE(320-I*20,100)-(320-I*50,199),1
1930 NEXT:GET(0,0)-(639,199),E:OUT 166,0:SCREEN ,0:PUT(0,0),E,PSET
1940 OUT &H68,8:FOR WA=0 TO 30000:NEXT:FOR I=0 TO 8
1950 COLOR=(2,2048+(7+I)*16+5):FOR WA=0 TO 1000*WI:NEXT WA,I:FOR I=0 TO 8
1960 COLOR=(2,(8-I)*256+240+5/8*(8-I)):FOR WA=0 TO 1000*WI:NEXT WA,I
1970 F(1)=-1:F(2)=-1:Y(1)=0:Y(2)=0:X(1)=50:X(2)=27
1980 FOR I=0 TO 4:LOCATE 32,8+I*2:PRINT N$(I);:NEXT
1990 WHILE F(1)<0 OR F(2)<0:FOR I=1 TO 2:ON -(F(I)>-1) GOTO 2030
2000 W=Y(I)+((INP(KA(2,I)) AND KT(2,I))=0)-((INP(KA(5,I)) AND KT(5,I))=0)
2010 W=W*-(W<5)-(W<0)*5:LOCATE X(I),Y(I)*2+8:PRINT"  ";:LOCATE X(I),W*2+8
2020 PRINT"*";:Y(I)=W:IF (INP(KA(1,I)) AND KT(1,I))=0 THEN F(I)=W:PRINT"!!";
2030 FOR WA=0 TO 300*WI:NEXT WA,I:WEND:CLS:NE=-(INP(&HE8)=191)*2
2040 FOR I=0 TO 3:DEF SEG=VARPTR(C(0,0,I),1)
2050 BLOAD"2:RG3CHR."+CHR$(75-(I<2))+HEX$(F(I MOD 2+1)),VARPTR(C(0,0,I),0)
2060 DEF SEG=VARPTR(N(0,0,I),1)
2070 BLOAD"2:RG3CHR."+CHR$(77-(I<2))+HEX$(F(I MOD 2+1)),VARPTR(N(0,0,I),0):NEXT
2080 FOR I=1 TO 2:X(I)=614-214*I:Y(I)=120:M(I)=(I=1)-(I=2):S(I)=0:EN(I)=0
2090 PUT(X(I),Y(I)),N(0,S(I),M(I)+I),AND:PUT(X(I),Y(I)),C(0,S(I),M(I)+I)
2100 V(I)=X(I):W(I)=Y(I):MM(I)=M(I):DO(I)=0:TB(I)=0:O(I)=0:NEXT
2110 LINE(0,5)-(300,17),7,B:LINE(339,5)-(639,17),7,B:FOR I=0 TO 299
2120 LINE(299-I,6)-(299-I,16),6:LINE(339+I,6)-(339+I,16),6
2130 FOR WA=0 TO 299-I:NEXT WA,I:Z=2:Q=1:GOTO 30
2140 DATA 234,4,232,4,225,1,224,16,224,64,224,4
2150 DATA 229,4,229,1,228,16,226,64,227,1,226,4
2160 DATA 000000000002000000620000266200026666200002620000002
2170 DATA 200200020202022000662620266662000266662000226622022022000002
2180 DATA 000000000002000002020200002320000002320000202020000002
2190 DATA 000200022002002002030300003320000002330000303020020020022000200
2200 DATA "33330",4,,,,"4442",3,,,,"44444442",2,,4,,"566666550",6,6,-3,
2210 DATA "788877222",5,2,-3,1,"78888772",5,8,,,"74747474722222",3,10,2,
2220 DATA "255EFGHIJK1",10,10,10,1,"5555555555IJK1",,4,4,,ルヤ,9,2,0,0,5,26
2230 DATA "AAAA999999999111",5,-4,-2,2,"222778887222",7,6,0,1,"AAAAAAAAAAAAAA"
2240 DATA 1,0,0,0,レイムトオ,7,4,-6,4,4,18,"555556666650",7,-6,-4,2
2250 DATA "999999922IIIII",7,0,4,0,"55553333333",,7,0,,カブシス,10,0,2,4,6,32
2260 DATA "21KKJIHGFEE57",9,-5,6,0,"010101010101",,,,,"010101010101",,,,
2270 DATA エルキゼキル,6,3,4,0,7,24,"09999AAAAAAAAA00",9,-4,0,2,"9999991111111"
2280 DATA 10,8,100,1,"055555555AAAAAAA",,6,5,,リギア,8,3,0,0,6,28
2290 DATA 9042,9029,9031,9045,9033,9025
```


★最近，インターネット関係のものが多くなってしまった。ISDNをひくまで待っててくれよ，インターネット!!（神奈川県横浜市・早坂英俊16才）……【影：では，「エリーゼーのために」をひきます。♪チャラチャラ……。つぐ美：なんですかねー，このお方は。】

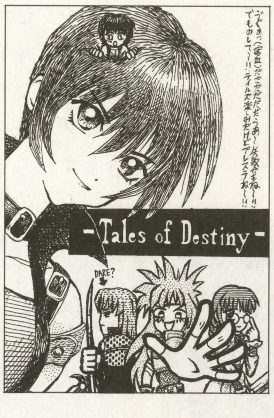
《リスト2》『リギア3』のメイン・プログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0,0,1:COLOR 7,0,0,0,0:CLS 3:DEFINT A-Z:OUT &H68,8
20 DEF FNA(X$)=VAL("&H"+X$)-(ASC(X$)-55)*(ASC(X$)>70)
30 DIM C(385,20,1),M(385,20,1),PT(99,3),X(15,19),Y(15,19):FOR I=0 TO 14:READ A$
40 FOR J=1 TO 15:X(J,I)=FNA(MID$(A$,J*2-1,1))*2:Y(J,I)=FNA(MID$(A$,J*2,1))
50 NEXT J,I:FOR Z=0 TO 4:FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 7:FOR H=0 TO 7
60 LINE(H*2,J)-STEP(1,0),VAL(MID$(A$,J*8+H+1,1)),BF:NEXT H,J
70 IF Z=4 AND I=0 THEN CIRCLE(18,1),1.5,2:A=20 ELSE A=15
80 GET(0,0)-(A,7),PT(0,I):NEXT:READ C1,C2:FOR I=0 TO 14:CLS 2
90 FOR J=2 TO 6:J=J-(J=4):GOSUB *J:NEXT:PUT(X(8,I),Y(8,I)),PT(0,1),PSET
100 PUT(X(9,I),Y(9,I)),PT(0,2),PSET
110 PUT(X(1,I)+(Z=4)*2,Y(1,I)),PT(0,-(I=11 OR I=12)*3),PSET
120 FOR J=10 TO 14:J=J-(J=12):GOSUB *J:NEXT:GET(0,0)-(63,31),C(0,I,0):NEXT
130 FOR I=13 TO 18:GOSUB *Y:NEXT:FOR I=15 TO 20:PUT(0,0),C(0,I,0),PSET
140 GET(0,0)-(63,31),C(0,I-1,0):NEXT:PUT(0,0),C(0,13,0),PSET
150 GET(0,0)-(63,31),C(0,20,0):I=11:GOSUB *Y:FOR I=0 TO 20
160 PUT(0,0),C(0,I,0),PSET:FOR J=0 TO 31:FOR H=0 TO 63:C=POINT(H,J)
170 PSET(127-H,J),C:NEXT H,J:GET(64,0)-(127,31),C(0,I,1):NEXT
180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 20:PUT(0,0),C(0,J,I),PSET:FOR H=0 TO 31
190 FOR K=0 TO 63:PSET(64+K,H),-(POINT(K,H)=0)*7:NEXT K,H
200 GET(64,0)-(127,31),M(0,J,I):NEXT J,I
210 DEF SEG=VARPTR(C(0,0,0),1):A=VARPTR(C(0,0,0),0)
220 BSAVE"2:RG3CHR.K"+HEX$(Z),A,VARPTR(C(385,20,0),0)-A+1
230 DEF SEG=VARPTR(M(0,0,0),1):A=VARPTR(M(0,0,0),0)
240 BSAVE"2:RG3CHR.M"+HEX$(Z),A,VARPTR(M(385,20,0),0)-A+1
250 DEF SEG=VARPTR(C(0,0,1),1):A=VARPTR(C(0,0,1),0)
260 BSAVE"2:RG3CHR.L"+HEX$(Z),A,VARPTR(C(385,20,1),0)-A+1
270 DEF SEG=VARPTR(M(0,0,1),1):A=VARPTR(M(0,0,1),0)
280 BSAVE"2:RG3CHR.N"+HEX$(Z),A,VARPTR(M(385,20,1),0)-A+1
290 NEXT:END
300 *J X=X(J,I):Y=Y(J,I):V=X(J+1,I):W=Y(J+1,I):FOR H=0 TO 4
310 CIRCLE((V-X)/4*H+X,(W-Y)/4*H+Y),1.5,C1,,,F,C2:NEXT:RETURN
320 *Y PUT(0,0),C(0,I,0),PSET:FOR W=0 TO 31:FOR V=0 TO 31:C=POINT(V*2,W)
330 LINE(64+W*2,31-V)-STEP(1,0),C OR POINT(V*2+1,W):NEXT V,W
340 GET(64,0)-(127,31),C(0,I+2,0):RETURN
350 '     1+2+3+4+5+6+7+8+9+A+B+C+D+E+F
360 DATA C1IALDMBDNDNEVB7BFCABDDBHJIOKV,COI9LDMBENENGVB6BEC9BDDBHJHNIV
370 DATA C9IILLLJDVDVEVBFBNCICLDJHPJVJV,F1FADCFEKJLOMVE7EFKAQAVAHJGNEV
380 DATA E9KISIPKDVDVEVDFCNEIDLEJJRGPJV,C2CCBFCBFNFNEVC7DFKANBMAJHKFNJ
390 DATA 838E8G9BBNBN9V97AFFAJAI9HFOGVH,CACKBNCJFVFVEVCFDNKINJMIJPKNNR
400 DATA 898M8O9JBVBV9V9FANFIJIIJHPORVT,E1DCB7F3FNFNEVD7DFKAL6K1JIKOLV
410 DATA D2KAQAVAKJNOPVC9EFEAJDP9GJHOEV,30A8EDIFEJKPMU498F696FAJAJBPBV
420 DATA 38AGELINERKVMV4H8N6H6NARARBVBV,O3SBUAT7KGJNFOJ9EFMAIBIBJGCK4O
430 DATA B0I7J5J5GGLKGOB6CEDBCDCDFGEOCV
440 DATA 02222220025222202522622222271662266116602266666602216661202
450 DATA 0111000001711001001711111000171170001771700177717017771110011 1101
460 DATA 00722771002777110277717702777777027771770777701707 77
470 DATA 00222220022200002252660022522660222222222222220022222200022222,5,2
480 DATA 44444414477414414441611441171660166146604466666604416661 04
490 DATA 0744447004752447004752470044752700044740000724470000722470072 50547
500 DATA 00140070001404700140400701044047100404070540050500505050 0005
510 DATA 4444444047441440444160004416666044666660044666600444661000444,6,1
520 DATA 5555555505511550551721111117266006622666556666600516661 05
530 DATA 00157221001577510157751001572210015775100157751000157751001 57221
540 DATA 0015751000016651000157510015775101667510157775100157751000166 51
550 DATA 0055500005551550551160005112666051666660551666600155661000555,3,4
560 DATA 4060606026666666461557770215577706155777020157770621157 1006
570 DATA 06266620066262660066266200266626004262600036266000433330044 4044
580 DATA 06666660066666666002666200042224007044407700333077000300707 77077
590 DATA 0060600006667000666777000655777060155770062115500062111000062,1,7
600 DATA 62002227202552222022221102217166201611660206666620016661 2
610 DATA 007155500777111707777777700777775007555550077755000777750057 7777
620 DATA 0555555507577771077577110777511177770111777000117700000 17
630 DATA 00002000002222000225260022526660222266600202666002202660 0022,5,7
```



評…わー、とても楽しそうね（つぐ美）

by あるむ



評…鬼太郎のおやじじゃないんだから（影）

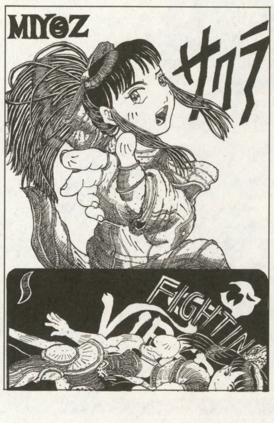
by 綾波平

評…ワシを忘れてはしないかい？（D.D）

by くれはFX

評…なつかしい〜！みんなわかる？（編）

by くるくるちょびん！



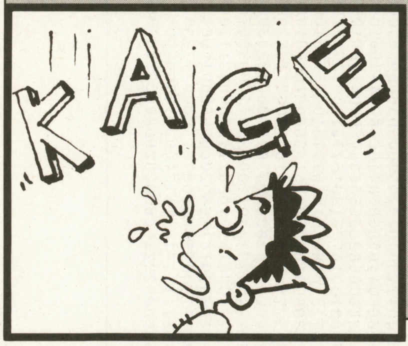
評…挑戦的なサクラだな！やあ！（影）

by みよしこおせい

評…ほんとに人気が高いんだよなー（影）

by 本名使用吉野

★ベーマガの悪いくせがまた出たか。「英伝Ⅳの攻略記事を最後まで続けろ!!」なんでも中途ハンパなんだよな。打ち切りなら、ちゃんと誌面で書けよな。全員責任もって記事書いてんだろうな!!（神奈川県横浜市・近藤健一21才）……【編：ははーっ。】



必要な部分のキーを即座に打とう！

移植版

ブラインドタッチ練習用ブロックくずし

片岡ハルカ

はじめに

昔のベーマガをめくっていたら，X1用のゲームで，“ブラインドタッチ練習用ブロックくずし”というのが出ていました。おっ，これならブラインドタッチをマスターできるのではないかと思い移植してみました。

内　容

いわゆるブロックくずしですが，パドルの操作が問題です。キーを押すと，画面下に出ているアルファベットの中から，同じ文字のところに赤いパドルが現れてボールを打ち返せます。ボールが速くなるとブラインドタッチで押さなければ歯が立たないでしょう。単にゲームとしてもなかなかおもしろいですよ。正しい運指のわかる機能付きです。

遊びかた

Aから Zまでのキーと，@，[を使います。RUNすると，タイトル画面でまずパドルの配列を聞いてきます。Aを押すとアルファベット順に，Rを押すとランダムにパドルが並びます。ランダム配列はブラインドタッチの上級者向けでしょう。それからスピードを聞いてきます。Lを押すと遅く，Hを押すと速いです。

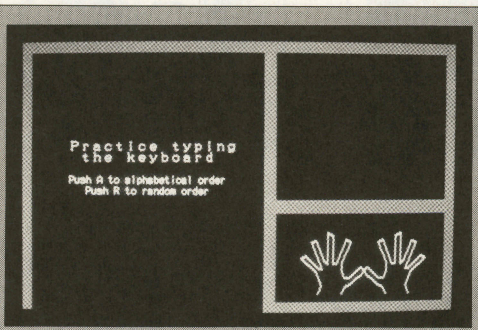
ゲームが始まったら，キーを押してボールを跳ね返しましょう。黄色のブロックは2回当てないと消えません。？マークのブロックはボールが当たると落ちてきます。パドルでキャッチするとボーナス点をもらえたり，壁ができたりします。すべてのブロックを消すとその面をクリアできます。ちなみに，キーを押すと，そのキーをどの指で押すべきか右下で教えてくれるので，まちがっている人は直しましょう。

テクニック

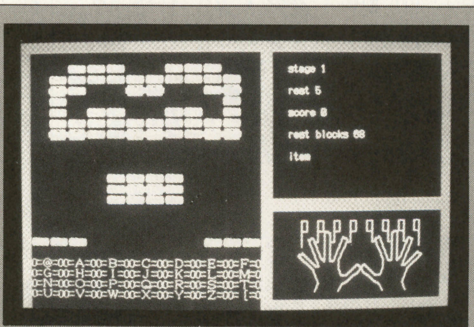
パドルのはじにボールが当たると跳ね返る角度がずれます。パドルははじに行くほど斜めになっていると思ってください。パドルの位置の上下を利用すると，狙った位置にボールを返すこともできます。？マークとボールが同時に落ちてきたときも，上のパドルでボールを打ち返して，下のほうで？をキャッチするなど，単なるブロックくずしより奥の深いプレイができます。

プログラムについて

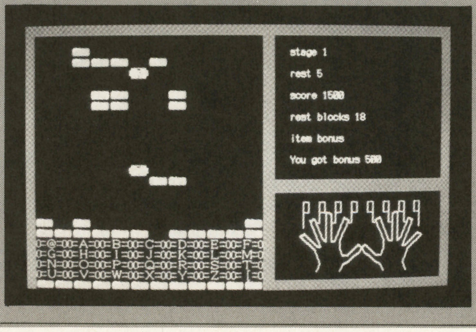
普通に打ち込んでください。少し凝ったのでちょっと長いですが，細かくREM文で切れてるのでわかりやすいと思い



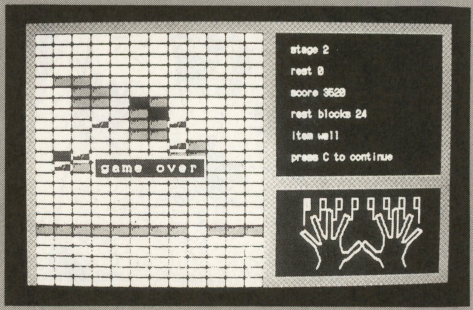
◀《写真1》キータッチの練習とブロック崩しが楽しめる



◀《写真2》下のほうに表示されているキーを押すとパドルが現れる



▶《写真3》？マークのアイテムを取ると壁ができるぞ！



▶《写真4》restが0になるとゲーム・オーバーだ

■欄外新刊案内　品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社「03(3445)6111(代表)」の販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は一回三百八十円、複数冊注文できます)でお求めいただけます。

★一度投稿してボツになったプログラムを，まったく手をつけずに，再度，投稿すると掲載される可能性はありますか？（愛知県名古屋市・11月号掲載予定だった人21才）……【Dr.D：まずそれはないじゃろう。もう一度よーく見直して手を加えないとな。】

ます。

押されたキーの判定は配列変数KX(I, II) とKY(I, II) でIとIIにキーセンスを入れることでパドルの位置が直接わかるようになっています。KXとKYの設定は1770行から1870行で配列変数CX(Q), CY(Q) で，Qにアルファベットのアスキーコードを代入することでパドルの位置がわかるようにしてから，530行から550行でアスキーコードもキーセンスも並びがアルファベット順なのを利用して設定しています。

ボールの移動，反射などは，すべて数式で処理したのでかなり速いです。速いゲームを作りたくてもできない，という初心者のかたには研究をお勧めします。

ほか，パドルのランダム配列の設定など，いろいろ苦心して名作ともいえる処理を実現した自信作です。

改良ガイド

速い機種のかたは，480行のMOS＊35の35を大きい数にすれば良いです。

2030～2200行が面データで，左から1，2，3，4，5面で，0は空間，1は緑ブロック，2は黄色，3は？です。

最後に

原作のリストを良く見ずにいちから作りましたが，？の効果などは原作の画面写真をかなり参考にしています。原作者の“さぶ”さんに感謝。

★参考にしたもの

マイコンBASICマガジン93年11月号
ブラインドタッチ練習用ブロックくずし
By さぶ　X1シリーズ用

★　★

CHECKER FLAG

Dr.D：キーを打つと，その部分にパドルが現れるというのがこのゲームのミソじゃな。じゃがせっかく4層もの層を作ったんだから，各層によって当たると向きが変わるといった要素を入れてみると良いかも。上段は右方向へ，中段は真上へ，下段は左へ飛ばし，一番下は角度どおりに反射，などといったような…。

《第1表》変数表

キー入力系

KSX(3, 255), KSY(3, 255)	キーセンスにパドル位置を対応
KM(7, 7)	パドル位置にアスキーコードを対応
CX(100), CY(100)	アスキーコードにパドル位置を対応
FG(100)	アスキーコードに使うべき指を対応
I1, I0, I1, I2, I3	キーセンス

ボール移動系

BX, BY	ボールの座標
EX, EY	ボールの移動量（－4から4）
NX, NY	次にボールのある点の座標
NC	次にボールのある点の色
CW	ボールが直進するとき真
CX, CY	ボールがX方向に反射するときCXが真Y方向ならCYが真
S	ボールが当たったのがパドルのとき真
SX	ボールがパドルに当たったときの反射方向の修正値

ゲームに関する変数

M(11, 23)	ブロックの仮想画面
IT$(1, 7)	？の内容を示す文
SD$(4, 17)	面データ
MOK	キー配列モード（1がランダム・モード）
MOS	スピード（70が遅いほう）
RC	残機数
SC	スコア
RB	残りブロック
ST	ステージ
IL	？が出ていると1
IX, IY	？の座標
IT	？の種類

その他の主な変数

FC(8), FS(8)	COS( ), SIN( )関数の代わり
G%(149)	グラフィック
KF	キーセンス設定が済んでいると1）
WT	ウェイトの量

＊LINEARの中の変数

MX, MY	描く絵の倍率，負の値は反転
X, Y	線の引き始めの点
X1, Y1	線の引き先の点
L	線の長さ
H$	線データ文

『ブラインドタッチ練習用ブロックくずし』のプログラム・リスト

```
10 '――――――――――Practice of typing――――――――
20 '―――――――――――with block braker game――――
30 '――――――――――――programmed by Haruka Kataoka from the 100th sense
40 '――――――――――――――――――――――――――――――――――original idea by Sabu
50 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――――init setting
60 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))
70 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,1:SCREEN 0,0,0,1:CLS 3:OUT &H68,8
80 DIM KSX(3,255),KSY(3,255),KM(7,7),CX(100),CY(100),FC(8),FS(8),M(11,23)
90 DIM G%(149),IT$(1,7),SD$(4,17),FG(100)
100 FOR I=0 TO 7:READ A$:COLOR=(I,VAL("&h"+A$)):NEXT I
110 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――character setting
120 FOR Y=0 TO 7:READ A$,B$:FOR X=0 TO 27
130  PSET(X,Y),VAL(MID$(A$,X+1,1)):PSET(X+30,Y),VAL(MID$(B$,X+1,1))
140 NEXT X,Y
150 GET(0,0)-(27,7),G%(0):GET(30,0)-(57,7),G%(100)
160 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 27
170  IF POINT(X,Y)=5 THEN PSET(X,Y),6
180 NEXT X,Y
190 GET(0,0)-(27,7),G%(50)
200 '――――――――――――――――――――――――――――――――――――read and set data
210 TA$=CHR$(240)+CHR$(255)+CHR$(0):TB$=CHR$(15)+CHR$(255)+CHR$(0)
220 PAINT(0,0),TA$+TA$+TA$+TB$+TB$+TB$,1
230 FOR X=0 TO 7:READ IT$(0,X):NEXT X
240 FOR X=0 TO 7:READ IT$(1,X):NEXT X
250 FOR X=0 TO 17:FOR Y=0 TO 4:READ SD$(Y,X):NEXT Y,X
260 READ A$:FOR X=0 TO 27:FG(X+64)=VAL(MID$(A$,X+1,1)):NEXT X
270 READ H$
280 FOR X=0 TO 8
290  FC(X)=COS((1-X/8)*3.14159)*6:FS(X)=SIN((-.5+X/8)*3.14159)*3
300 NEXT X
310 FOR X=0 TO 3:FOR Y=0 TO 255:KSX(X,Y)=-1:NEXT Y,X
320 FOR X=0 TO 100:CX(X)=-1:NEXT X
330 ST=1
340 '――――――――――――――――――――――――――――――――title and select mode
350 GOSUB *MAKESC
360 LOCATE 9,9:PRINT"Practice typing"
370 LOCATE 11,10:PRINT"the keyboard"
380 LOCATE 9,12:PRINT"Push A to alphabetical order"
390 LOCATE 12,13:PRINT"Push R to random order"
400 A$=INKEY$
410 IF A$="a" OR A$="A" THEN MOK=0 ELSE IF A$="r" OR A$="R" THEN MOK=1 ELSE 400
420 LOCATE 9,13-MOK:PRINT SPACE$(28)
430 LOCATE 13,15:PRINT"Push L to low speed"
440 LOCATE 13,16:PRINT"Push h to high speed"
```

★投稿プログラムコーナーの中にあるイラスト・ハガキは，どこの係名を書けばいいのでしょうか？（福岡県飯塚市・ばーす・すとーん20才）……【編：「プログラムコーナー」なり「イラスト係」なり，なんでもOK‼イラストが描かれていればわかりますから。】

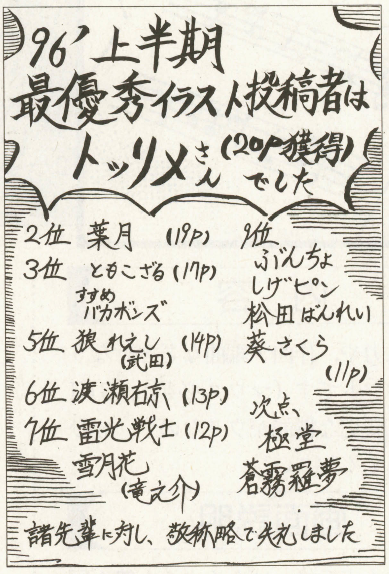
「Windows95ユーザーのためのインターネットスターターブック」平易な解説と独自の情報発信「ホームページ」の作りかたまでを紹介　千二百円

```
450 A$=INKEY$
460 IF A$="l" OR A$="L" THEN MOS=2 ELSE IF A$="h" OR A$="H" THEN MOS=1 ELSE 450
470 LOCATE 13,14+MOS:PRINT SPACE$(20)
480 MOS=MOS*35
490 '                                    ────────────────────set keyport data
500 RC=5:SC=0:RB=0
510 IF MOK=0 AND KF=1 THEN 570
520 IF MOK=0 THEN GOSUB *SETALPH ELSE GOSUB *SETRND
530 I=1:Q=254:FOR X=0 TO 7:FOR Y=0 TO 3
540  KSX(Y,Q)=CX(64+8*Y+X):KSY(Y,Q)=CY(64+8*Y+X)
550 NEXT Y:Q=Q-I:I=I*2:NEXT X:KF=1-MOK
560 '                                    ──────────────────output characters
570 CLS:COLOR 1:FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 7
580  LOCATE (X-1)*6+2,Y+19:PRINT"O="+AKCNV$(CHR$(KM(X,Y)))+"=O";
590 NEXT X,Y:COLOR 7
600 LOCATE 51,16:PRINT"┌  ┌  ┌  ┌  ┌  ┌  ┌"
610 LOCATE 51,17:PRINT"┘  ┘  ┘  ┘  ┤  ┤  ┤"
620 LOCATE 51,18:PRINT"│  ┘  ┘  ┘  └  └  └  │"
630 '                                    ──────────────────────output blocks
640 STS=(ST-1) MOD 5
650 FOR Y=0 TO 17:FOR X=0 TO 11
660  I=VAL(MID$(SD$(STS,Y),X+1,1)):M(X,Y)=I
670  IF I>0 THEN BEEP 1:PUT(X*28+15,Y*8+8),G%((I-1)*50):RB=RB+1:BEEP 0
680  LOCATE 49,8:PRINT"rest blocks";RB
690 NEXT X,Y
700 '                                    ────────────────────────game start
710 LOCATE 49,2:PRINT"stage";ST:LOCATE 49,4:PRINT"rest";RC
720 LOCATE 49,6:PRINT"score";SC:LOCATE 49,10:PRINT"item"
730 BX=182:BY=151:EX=2:EY=-2:IL=0:WT=MOS-(ST-1)*10
740 FOR Q=0 TO 1
750  LOCATE 18,18:PRINT"r e a d y"
760  FOR I=0 TO 3000:NEXT I
770  LOCATE 18,18:PRINT"           "
780 FOR I=0 TO 3000:NEXT I,Q
790 LOCATE 18,18:PRINT"   GO!  "
800 FOR I=0 TO 3000:NEXT I
810 LOCATE 18,18:PRINT"         "
820 '──────────────────────────main routine 1 for pressing key
830 I0=INP(226):I1=INP(227):I2=INP(228):I3=INP(229)
840 II=(I0 AND I1 AND I2 AND I3):I=1-(I1<255)*1-(I2<255)*2-(I3<255)*3-1 AND 3
850 LINE(15,161)-(350,191),0,BF
860 LINE((KSX(I,II)-1)*48+15,KSY(I,II)*8+153)-STEP(47,6),2,BF
870 LINE(412,132)-STEP(176,7),0,BF
880 LINE(FG(KM(KSX(I,II) AND 7,KSY(I,II) AND 7))*24+412,132)-STEP(7,7),-2*(II<25
5),BF
890 '──────────────────────────────main routine 2 for flyng ball
900 NX=BX+FC(EX+4):NY=BY+FS(EY+4):NC=POINT(NX,NY):CW=NC=0
910 CX=((POINT(NX,BY) AND 6)>0)*(CW+1):CY=((POINT(BX,NY) AND 6)>0)*(CW+1)
920 CX=CX+((CX OR CY)=0 AND CW=0):CY=CY+((CX OR CY)=0 AND CW=0)
930 IF IL=1 THEN PUT(IX,IY),G%(100)
940 PSET(BX,BY),0
950 BX=BX-FC(EX+4)*CW:BY=BY-FS(EY+4)*CW
960 PSET(BX,BY),1
970 IF NC=-1 THEN *MISSED
980 IF NC>3 THEN GOSUB *HITB
990 IF IL=1 THEN IY=IY+2:IF POINT(IX+1,IY+6)=2 OR POINT(IX+26,IY+6)=2 THEN GOSUB
 *GETITEM ELSE IF IY>191 THEN IL=0 ELSE PUT(IX,IY),G%(100)
1000 '────────────────────────────main routine 3 for reflecting ball
1010 S=(NX>14 AND NX<351 AND NY>160 AND NY<192 AND CW=0 AND I1<255)
1020 SX=INT(((BX-15) MOD 48)/8)-2:SX=-S*(SX+(SX>0))
1030 EX=EX+2*EX*CX+SX:EY=EY+2*EY*CY
1040 EX=-EX*(ABS(EX)<4)-SGN(EX)*3*(ABS(EX)>3)
1050 EY=SGN(EY)*(4-ABS(EX))
1060 FOR Q=0 TO WT:BEEP -CY:BEEP -CX:NEXT Q:BEEP 0
1070 GOTO 830
1080 *HITB                           '────────sub routine for ball hits blocks
1090 BEEP 1:X=(NX-15)¥28:Y=(NY-8)¥8:ON M(X,Y)+1 GOTO 1150,1130,1100,1110
1100  M(X,Y)=1:PUT(X*28+15,Y*8+8),G%,PSET:GOTO 1170
1110 IX=X*28+15:IY=Y*8+8:IL=1:IT=INT(RND*7.4)
1120 LOCATE 49,10:PRINT"item ";IT$(0,IT);"      "
1130 M(X,Y)=0:RB=RB-1:LOCATE 49,8:PRINT"rest blocks";RB
1140 SC=SC+10:LOCATE 49,6:PRINT"score";SC
1150 LINE(X*28+15,Y*8+8)-STEP(27,7),0,BF,0
1160 IF RB=0 THEN *CLEARST
1170 BEEP 0:RETURN
1180 *GETITEM                          '──────────sub routine for player gets item
1190 BEEP 1:COLOR=(0,&HF00):LOCATE 49,12
1200 SC=SC+100:PRINT"You got ";IT$(1,IT);"    ":COLOR=(0,&HF0)
1210 ON IT+1 GOTO 1220,1220,1220,1230,1240,1250,1260,1270
1220  SC=SC+200+IT*200:GOTO 1280
1230  WT=WT-20:GOTO 1280
1240  WT=WT+20:GOTO 1280
1250  FOR X=0 TO 11:BEEP 1:PUT(X*28+15,152),G%,PSET:BEEP 0:NEXT X:GOTO 1280
1260  FOR X=0 TO 11:BEEP 1:PUT(X*28+15,192),G%,PSET:BEEP 0:NEXT X:GOTO 1280
1270  RC=RC+1:LOCATE 49,4:PRINT"rest";RC:GOTO 1280
1280 IL=0:COLOR=(0,&HF):BEEP 0:LOCATE 49,6:PRINT"score";SC
1290 COLOR=(0,&H4):RETURN
1300 *MISSED                           '─────────────────routine for player missed
1310 PSET(BX,BY),0
1320 RC=RC-1:IF RC=-1 THEN *GAMEOVER
1330 FOR Q=0 TO 3
1340  LOCATE 19,18:PRINT"m i s s"
1350  FOR I=0 TO 1500:NEXT I
1360  LOCATE 19,18:PRINT SPACE$(8)
1370 FOR I=0 TO 1500:NEXT I,Q:GOTO 710
1380 *GAMEOVER                         '──────────────────────routine for gameover
1390 FOR Y=0 TO 23:FOR X=0 TO 11
1400  PUT(X*28+15,Y*8+8),G%(50):NEXT X
1410  FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR Q=0 TO Y:NEXT:BEEP 0:NEXT I
1420 NEXT Y
1430 LOCATE 14,13:PRINT"g a m e   o v e r"
1440 LINE(104,100)-STEP(160,16),7,BF,0
1450 LOCATE 49,12:PRINT"press C to continue"
1460 IF INKEY$<>"" THEN 1460
1470 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1470
1480 IF A$="c" OR A$="C" THEN CLS:GOSUB *MAKESC:GOTO 500
1490 CLS:GOTO 330
1500 *CLEARST                          '──────────────────routine for stage clear
1510 LOCATE 12,13:PRINT"s t a g e   c l e a r"
1520 LINE(88,100)-STEP(192,16),7,BF,0
1530 FOR I=0 TO 10:COLOR=(0,RND*4095):BEEP 1:FOR Q=0 TO 200:NEXT
1540 BEEP 0:FOR Q=0 TO 200:NEXT Q,I
1550 COLOR=(0,&H4):FOR I=0 TO 6000:NEXT I
1560 LOCATE 12,13:FOR I=1 TO 22
1570  PRINT MID$("・・・・・・go to next stage",I,1);
1580 FOR Q=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Q,I
1590 FOR I=0 TO 3000:NEXT I
1600 ST=ST+1
1610 GOSUB *MAKESC:GOTO 510
1620 *MAKESC                           '─────────────sub routine for making screen
1630 CLS 2:PAINT(0,0),TA$+TA$+TB$+TB$,7
1640 LINE(14,7)-(351,200),2,BF,0
1650 LINE(368,7)-(623,115),2,BF,0
1660 LINE(368,124)-(623,192),2,BF,0
1670 X=431:Y=185:MX=.25:MY=.25:GOSUB *LINEAR
1680 X=567:Y=185:MX=-.25:MY=.25:GOSUB *LINEAR
1690 RETURN
1700 *LINEAR:I=1                       '─────────────sub routine for drawing lines
1710  X1=VAL(MID$(H$,I,1)):Y1=VAL(MID$(H$,I+1,1)):L=VAL(MID$(H$,I+2,2))
1720  X1=X+FC(X1)*L*MX:Y1=Y+FS(Y1)*L*MY
1730  LINE(X,Y)-(X1,Y1),7
1740  X=X1:Y=Y1:I=I+5
1750 IF I<LEN(H$) THEN 1710
1760 RETURN
1770 *SETALPH                          '────────sub routine for alphabetical order
1780 I=64:FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 7
1790  KM(X,Y)=I:CX(I)=X:CY(I)=Y:I=I+1
1800 NEXT X,Y:RETURN
1810 *SETRND                           '──────────sub routine for random order
1820 A$="@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ["
```


★サターンもマックもBASICの時代だ。さあ，これを機にBug太郎さんの復活を!!（秋田市・MAZDA15才）……【**編**：今でもBug太郎さん人気はすごいですね。**影**：私も一度ベーマガから消えてみようか。復活要望ハガキ多いだろうなー。**編**：そのままだったりして。】

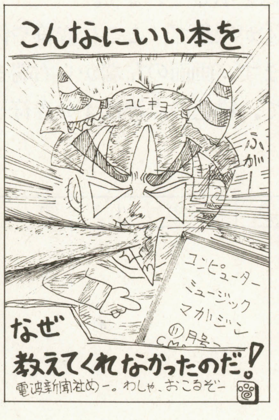
```
1830 FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 7
1840  I=INT(RND*LEN(A$)+1):Q=ASC(MID$(A$,I,1))
1850  KM(X,Y)=Q:CX(Q)=X:CY(Q)=Y
1860  A$=LEFT$(A$,I-1)+MID$(A$,I+1)
1870 NEXT X,Y:RETURN
1880 '————————————————————————————————————————————————————————————data
1890 DATA 4,fff,d0,770,320,c30,ee3,fff                                     'colors
1900 '    0123456789012345678901234567,0123456789012345678901234567'characters
1910 DATA 4444444444444444444444444444,4445555555555555555555555444
1920 DATA 4455777775577555555555555544,4446666666664444446666666444
1930 DATA 4557555555555555555555555554,5666777776476666646666666665
1940 DATA 4557555555555555555555555554,5667666666666666446666666665
1950 DATA 4555555555555555555555555554,5666666666666664666666666665
1960 DATA 4555555555555555555555555554,5666666666666666666666666665
1970 DATA 4455555555555555555555555544,4446666666666644666666666444
1980 DATA 4444444444444444444444444444,4445555555555555555555555444
1990 DATA bonus,bonus,bonus,speed up,speed down,wall,??????,?????? 'item names
2000 DATA bonus 300,bonus 500,bonus 700,speed up,speed down,extra wall
2010 DATA shell guard,rest 1up
2020 '    stage 1           2           3           4           5'stage datas
2030 DATA 000000000000,000000000000,000000000000,000000000000,000111111000
2040 DATA 001110011100,000000000230,011331133110,022222222220,001111111100
2050 DATA 011111111110,001111100320,011113311110,021113311120,011111111100
2060 DATA 031003300130,001131100000,021111111120,021331133120,011222221110
2070 DATA 010000000010,111131100000,011122221110,022222222220,012222222110
2080 DATA 010220022010,001131103000,011133331110,200000000002,112332332211
2090 DATA 011111111110,001112200000,021122221120,022222222220,112331332111
2100 DATA 033113311330,000002211100,011111111110,023113311320,121121211211
2110 DATA 000000000000,000301131100,013313313310,022222222220,121221212221
2120 DATA 000000000000,000001131111,012212212210,100000000001,012111111120
2130 DATA 000000000000,000001131100,000000000000,011111111110,002211112220
2140 DATA 000011110000,023001111100,000110011000,011311113110,001222222100
2150 DATA 000013310000,032000000000,000000000000,000000000000,000113311000
2160 DATA 000011110000,000000000000,000000000000,000000000000,000000000000
2170 DATA 000000000000,110000000011,000000000000,000000000000,001333333100
2180 DATA 000000000000,000000000000,000000000000,111000000111,000111111000
2190 DATA 000000000000,000000000000,000000000000,111000000111,000000000000
2200 DATA 111000000111,000000000000,000000000000,000000000000,000000000000
2210 DATA 70322233454564467031343114O7                                'finger data
2220 DATA 5109-3115-2220-7305-6618-8403-3128-7305-5721-6605-4031-7506-4829-7303-
5125-7505-3722-4809-5707-8405-6215-6605-3706-1505-2610-1505-3708   'hands data
```

評…パンパカパーン！発表します。下半期の集計もかみら君にお願いします。（影）

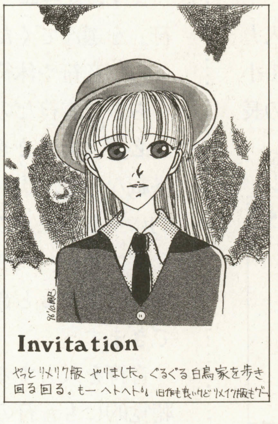


by かみら

評…CMMは毎月9日発売です（編）



評…おっ、かっわいいじゃないの（影）

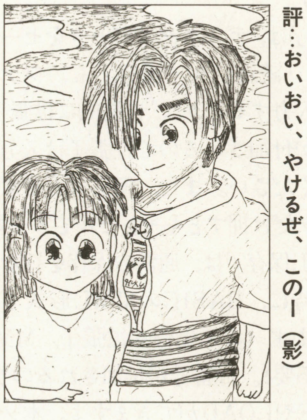


by さだかねコレキヨ

評…ありがたいおハガキです（つぐ美）

by 風巳

評…おいおい、やけるぜ、このー（影）



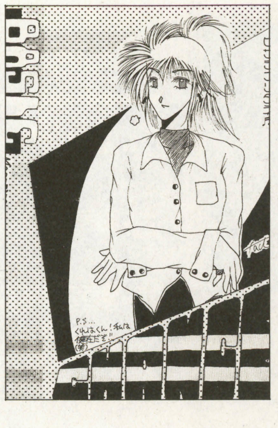
by 沙流斗

by まくのうちコレキヨ

評…「まじかるドロップ」ですね（編）

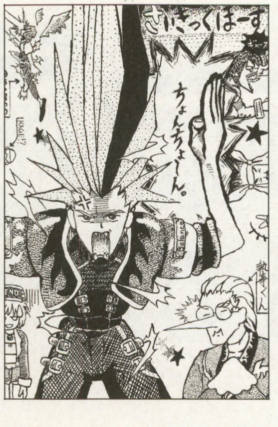
by 冴村 明

評…くれはくんへのメッセージ付き（編）



by FACT

評…うおーっ、迫力十分です（編）



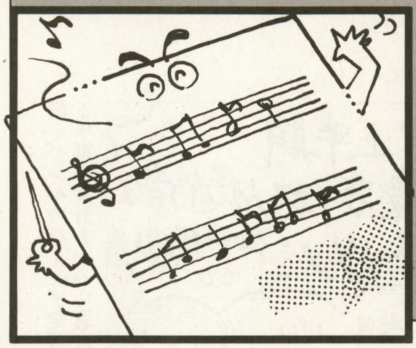
by 鬘君殺到

評…あるときは二枚目、そして…（影）

by 邪道ファイター

★サターンBASICだけでなく，でべろBASICの投稿も受けつけて欲しい。またファミリーBASICはもう載せないのでしょうか？（熊本県菊池郡・楠本孝雄17才）……【編：投稿が多ければ掲載していきます。がんばって作品を作ってね。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



見やすくて使いやすいサウンド・エディタ

HAPPY(ハッピー)ミュージック

奇妙な手品師

内　容

曲の入力や，作曲・編曲などを行なうためのソフトです（マウス必須)。GUIな操作と親切な機能がウリなので，ぜひ使ってみてください。

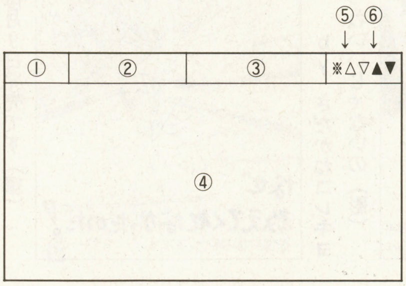
画面説明

タイトル表示後しばらくすると**第１図**のような画面になります。

①はファイル名，②はメニューです。③は，これから入力する音符のテンポや音色を示しています。

④が楽譜で，ここに音符や休符を入力します。画面の左端から右端までが１小節で，緑色の点線は４分音符一つ分の長さを表しています。そして，上から順に１チャンネル，２チャンネル，３チャンネルとなっています。

⑤をクリックすると，編集するチャンネルを変更できます（１～３チャンネル←→４～６チャンネル)。編集する小節を変更するときは⑥をクリックしてください。白い三角のほうは１小節ずつ，黒い三角のほうは10小節ずつジャンプします。



《第１図》画面

基本操作

音符や休符の入力はいたって簡単です。

まず，メニューから「音符」または「休符」を選んでください。あとは好きなところに音符や休符を配置するだけ。いちいち８分音符だの４分休符だのと設定する必要はありません。自動音長調節機能搭載なので，次々と入力していけば自動的に長さが決定されます。

ダブル・クリックでシャープが付き，右クリックすると音符や休符を消すことができます。

音符を入力するとその音が鳴るので，聴覚的にも音符の入力を確認できますし，作曲のときもピアノで音取りをしないで済むようになるでしょう。

なお，ときどき赤い音符や休符が表示されることがありますが，これは音符や休符の長さがおかしいことを表しています。次の音符や休符を入力すればたいてい正常になるので，あまり気にせずに作業を続けてください。

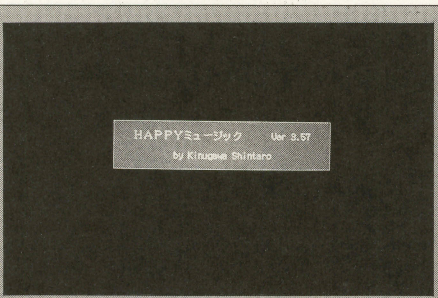
各種機能

「機能」メニューと「編集」メニューのサブ・メニューについて説明します。

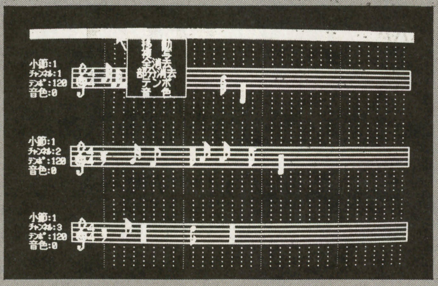
「読込」は，ディスクからデータをロードします。

「保存」は，ディスクにデータをセーブします。「読込」も「保存」も，ファイル名を入力するときは，自動的に拡張子.HMDが付加されるので拡張子は入力しないでください。また，何も入力せずにリターンだけ押すとキャンセルできます。

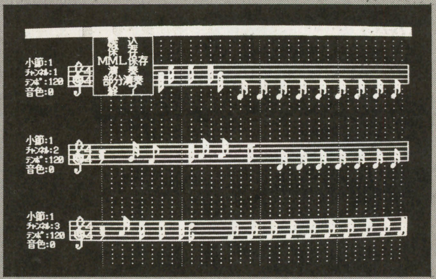
「MML保存」は，通常の保存を行なうのと同時に，BASICのMML形式でも保存します（この場合も拡張子.MMLは入力不要)。行番号が付加されるので，MERGEやLOADができますよ。本ソフトで作った曲を自作のゲームで使いたい



▲《写真１》奇妙な手品師君の新作は音楽エディタ



▲《写真２》いろいろなところで使いやすく作られているぞ



▲《写真３》音符を並べ終わったら演奏してみよう

「BASICマガジンCD－ROMスペシャル」(Vol．1からVol．3まであります)CD－ROM付き絶対買い得！残僅少。各九百八十円

★「C言語」についての特集，または，連載をお願いします‼（神奈川県川崎市・ヨシュア20才）……【**編**：C言語の要望も多いですねー。**つぐ美**：それをうけて連載を開始することにしました。お楽しみに。**編**：どんな講座にしてもらいたいか，お便りください。】

ときなどに利用してください。

「演奏」では，入力した曲を演奏することができます。長い曲の場合は，データの整理に時間がかかるので気長に待ってください。

「部分演奏」では，指定した小節・チャンネルのみを演奏します。

「終了」を選択すると本ソフトを終了します。なお，ESCキーでも終了できるので，まちがって本ソフトを起動してしまったときでもマウスに手をふれずに済みます。

「移動」は，指定した小節・チャンネルのデータを他の場所に移動します。

「複写」は，指定した小節・チャンネルのデータを他の場所に複写します。

「全消去」は，編集中のデータをすべて消去します。

「部分消去」は，指定した小節・チャンネルのデータを消去します。

「テンポ」でテンポを変更します。リターンのみでキャンセルできます。**第1図**の③と，すでに入力してあるデータのテンポの両方を変更できます。

「音色」で音色を変更します。操作方法は「テンポ」と同じです。

《第1表》変数表

BAR, BAR2	編集中の小節	LIN	行番号
BI(, ,), BI2(, ,)	小節情報	MAX	最終小節
CF(,), CF2	変更フラグ	MM$(,)	MMLデータ
CH, TCH	チャンネル	MN( )	音符イメージ
CL( )	音部記号イメージ	MXB	最大小節番号
CN( )	音長判断用	NA2$, NAM$	ファイル名
DA$(,), DA2$(,)	楽譜データ	PO	データ整理中の位置
DI$( )	ダイアログのボタン	SH( )	シャープ・イメージ
HT( )	付点音符用	TN	音色
KAZ, ME$( )	メニュー項目関係	TP	テンポ
ME( )	メニュー用	WID	ダイアログの幅
MENU, MENU2, PDM	選択したメニュー	WIN( )	ウィンドウ用

CHECKER FLAG

編：自動で音符の長さを調整する機能はすごいですね。

Dr.D：うむ，すべての動作をマウスで行なえるようにしておるし，プログラムはさぞ大変だったじゃろう。

つぐ美：画面もキレイで文句なしね。

その他

音部記号をクリックすると音部記号が変わります(ト音記号←→へ音記号)。拍子記号をクリックすると拍子記号が変わります（4分の2拍子～4分の4拍子)。

リストを入力するとき，DATA文のスペースは2バイト系の文字で入力してください。でないとサブメニューの表示がおかしくなります。

本ソフト使用中に突然動作が止まることがありますが，これはBASICがメモリの掃除をしているからだそうですので，しばらく待っていてください。

『HAPPYミュージック』のプログラム・リスト

```
10 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20 '@@@                              @@@
30 '@@@   HAPPYミュージック   Ver 3.57   to BM   @@@
40 '@@@        Copyright (C) 1996 by Kinugawa Shintaro      @@@
50 '@@@                              @@@
60 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
70 '
80 CLEAR ,&H6E00:DEF SEG=&H6E00:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
90 SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3:DEFINT A-Z:MXB=150
100 DIM BI(MXB,6,4),BI2(MXB,6,4),CF(MXB,6),CL(452*2),CN(32),DA$(MXB,6)
110 DIM DA2$(MXB,6),HT(32),ME(3842),ME$(20),MM$(MXB,6),MN(260*43),SH(68)
120 DIM TMP(68*15),WIN(12802):GOSUB *TITLE:SCREEN ,,1:CLS 2
130 DEF FNA$(A)=MID$(STR$(A),2):DEF FNB$(B)=STRING$(3-LEN(FNA$(B)),"0")+FNA$(B)
140 FOR I=1 TO 4:HT(3*2^(I-1))=(3*2^(I-1))/3*2:NEXT:READ A$:FOR I=1 TO 32
150  B$=MID$(A$,I,1):CN(I)=VAL("&H"+B$):IF B$="." THEN CN(I)=10
160 NEXT:LINE(49,2)-(50,3),7,BF:LINE(63,0)-(64,15),7,BF
170 FOR I=11 TO 12:LINE(I*8*1,(I-11)*4+8)-STEP(5,3),7,BF:NEXT
180 FOR I=1 TO 15:IF I>5 AND I<9 OR I=11 OR I=12 THEN GOTO 220
190  FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 3
200     IF (VAL("&H"+MID$(A$,K+1,1)) AND 2^(3-L))<>0 THEN PSET(I*8+K*4+L,J),7
210  NEXT L,K,J
220 NEXT:FOR I=0 TO 14:GET@(I*8,0)-STEP(7,15),TMP(68*I):NEXT
230 GET@(15*8,0)-STEP(7,15),SH:CLS 2:LINE(160,0)-(167,130),2,BF
240 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 10:READ A$:FOR K=0 TO 3:FOR L=0 TO 1
250      PUT@(J*16+L*8,I*50+K*8+(I=1 AND K>0)*8),TMP(68*(ASC(MID$(A$,K*2+L+1,1))-
&H40)),OR
260    NEXT L,K:GET@(J*16,I*50)-STEP(15,31),MN(260*(I*16+J))
270 NEXT J,I:CLS 2:FOR I=0 TO 27:READ A$:FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 3
280     IF (VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)) AND 2^(3-K))<>0 THEN LINE(J*8+K*2,I*2)-STEP(
1,1),7,B
290 NEXT K,J,I:FOR I=0 TO 1:GET@(I*16,0)-STEP(15,55),CL(452*I):NEXT
300 FOR I=0 TO 3:READ DI$(I):NEXT:FOR I=0 TO 19:READ ME$(I):NEXT
310 SCREEN ,,0:GOSUB *MINIT:IF A=-1 THEN PRINT "マウスが使えません":END
320 MAX=MXB-1:GOSUB *ADCLR:CLS 3:MENU=2:TP=120
330 LINE(0,0)-(575,15),13,BF:LINE(560,0)-(639,15),2,BF
340 LOCATE 14,0:PRINT "機能  編集  音符  休符";TAB(70);"※△▽▲▼"
350 GOSUB *BAR:GOSUB *MP:GOSUB *MBI:PLAY ALLOC 5000,5000,5000,5000,5000,5000
360 AX=1:GOSUB *MOU:PLAY "MB","MB","MB","MB","MB","MB"
370 *MAIN          '~~~~~~~~~~~~ メイン・ルーチン ~~~~~~~~~~~~
380 GOSUB *CLI:IF A=1 THEN GOTO 400
390 ON A+2 GOSUB *QUI,,,*DEL:GOTO *MAIN
400 ON -(DX<16)+1 GOSUB *WRI,*MENU:GOTO *MAIN
410 *ADCLR         '~~~~~(SUB.)~~  全てのデータを消去 ~~~~~~~~~~~
420 FOR I=0 TO MAX:FOR J=0 TO 5:GOSUB *DCLR:NEXT J,I:CF2=0:MAX=-1
430 TP=120:TN=0:BAR=0:NAM$="":GOSUB *MBI:RETURN
440 *BAR           '~~~~~(SUB.)~~  小節表示 ~~~~~~~~~~~~~~~~~
450 FOR CH=TCH TO TCH+2:GOSUB *SP:NEXT:RETURN
460 *BC            '~~~~~(SUB.)~~  小節変更 ~~~~~~~~~~~~~~~~~
470 A=BAR+(CX¥16=36)-(CX¥16=37)+((CX¥16=38)-(CX¥16=39))*10:IF A<0 THEN A=0
480 IF A>MXB-1 THEN A=MXB-1
490 IF A=BAR THEN RETURN
500 BAR=A:GOSUB *BAR:RETURN
510 *BCC           '~~~~~(SUB.)~~  小節&チャンネル選択  ~~~~~~~~~~
520 GOSUB *CLI:IF A=2 THEN A=-1:RETURN
530 IF CX<560 AND DX<16 THEN GOTO *BCC
540 IF DX<16 AND CX>575 THEN GOSUB *BC:GOTO *BCC
550 IF DX<16 THEN GOSUB *CHC:GOTO *BCC
560 GOSUB *LC:IF A=-1 THEN GOTO *BCC
570 A=0:RETURN
580 *BEC           '~~~~~(SUB.)~~  始点&終点選択  ~~~~~~~~~~~~~~
590 LOCATE 38,0:PRINT ME$(PDM+MENU*10);TAB(47);"》始点を指定して下さい"
600 GOSUB *BCC:IF A=-1 THEN A=1:GOTO 640
610 X1=BAR:Y1=CH:LOCATE 49,0:PRINT "終点":GOSUB *BCC:IF A=-1 THEN A=1:GOTO 640
620 X2=BAR:Y2=CH:IF X1<=X2 AND Y1<=Y2 THEN A=0:RETURN
630 A$="終点は始点よりも後ろにして下さい":B$="32":GOSUB *DIA
640 IF A=1 THEN GOSUB *BAR:GOSUB *MBI:A=-1:RETURN ELSE GOTO *BEC
650 *CHC           '~~~~~(SUB.)~~  チャンネル変更 ~~~~~~~~~~~~~
660 TCH=(TCH/3 XOR 1)*3:GOSUB *BAR:RETURN
670 *CLE           '~~~~~(SUB.)~~  音部記号変更  ~~~~~~~~~~~~~~
```

★とうとう本棚が…。ちょっぴり色のくすんだベーマガたちよ！後続たちとバトンタッチ!!ダンボール箱に入って，ゆっくりお休み♡（北海道札幌市・MA／16才)……【つぐ美：あら，かわいそう。本棚を大きくしてあげるか，ベーマガ専用にしてあげたら。】

```
680 BI(BAR,CH,0)=BI(BAR,CH,0) XOR 1:RETURN
690 *CLI          '~~~~~(SUB.)~~ クリック判定 ~~~~~~~~~~~~~~
700 IF INKEY$=CHR$(27) THEN A=-1:RETURN
710 AX=3:GOSUB *MOU:IF AX=0 AND BX=0 THEN GOTO *CLI
720 A=-(AX=-1)-(BX=-1)*2:IF A=3 THEN GOTO *CLI
730 AX=3:GOSUB *MOU:IF AX=-1 OR BX=-1 THEN GOTO 730
740 RETURN
750 *CLRA         '~~~~~(SUB.)~~ 全消去 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
760 GOSUB *SC:IF B=-1 THEN RETURN ELSE GOSUB *ADCLR:GOSUB *BAR:RETURN
770 *CLRP         '~~~~~(SUB.)~~ 部分消去 ~~~~~~~~~~~~~~~~
780 GOSUB *BEC:IF A=-1 THEN RETURN
790 FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:GOSUB *DCLR:NEXT J,I
800 CF2=1:GOSUB *MCHK:GOSUB *BAR:GOSUB *MBI:RETURN
810 *CNV          '~~~~~(SUB.)~~ MMLデータ生成 ~~~~~~~~~~~~
820 BAR2=BAR:LOCATE 24,13:PRINT FNA$(CH+1);"ﾁｬﾝﾈﾙのデータを整理中..."
830 TT=-1:OO=-1:LL=-1:FOR J=E TO F:IF CF(J,CH)=0 THEN GOTO 1000
840  CF(J,CH)=0:MM$(J,CH)=""
850  IF MID$(DA$(J,CH),1,1)=" " THEN MID$(DA$(J,CH),1,1)="!"
860  IF TT<>BI(J,0,2) THEN TT=BI(J,0,2):MM$(J,CH)="T"+FNA$(BI(J,0,2))
870  IF CH<3 THEN MM$(J,CH)=MM$(J,CH)+"@"+FNA$(BI(J,CH,3))
880  MM$(J,CH)=MM$(J,CH)+"V15":PO=0:BAR=J
890  GOSUB *LNG                '
900  D$=MID$(DA$(J,CH),PO+1,1):B=(ASC(D$)-48)¥2-(BI(J,CH,0)=1)*12
910  IF CN(A)<>10 THEN GOTO 940
920  GOSUB *WINC:C=A:A$="変な長さの音符(休符)があるので修正します。":B$="3":GOSUB *DIA:CF
2=1
930  GOSUB *WAI:FOR K=PO TO PO+C-1 STEP 2:MID$(DA$(J,CH),K+1,1)=D$:NEXT:GOTO 890
940  G$="":IF ASC(D$) MOD 2=1 AND D$<>"!" THEN G$="+"
950  H$="":IF HT(A)=0 THEN C=A ELSE C=HT(A):H$="."
960  C$="":IF OO<>6-B¥7 AND D$<>"!" THEN OO=6-B¥7:C$="O"+FNA$(OO)
970  IF LL<>32¥C THEN LL=32¥C:C$=C$+"L"+FNA$(LL)
980  IF D$="!" THEN C$=C$+"R" ELSE C$=C$+CHR$((8-B MOD 7) MOD 7+65)
990  MM$(J,CH)=MM$(J,CH)+C$+G$+H$:PO=PO+A:IF PO<BI(J,0,1)*8 THEN GOTO 890
1000 NEXT:BAR=BAR2:RETURN
1010 *DA          '~~~~~(SUB.)~~ ディスクアクセス ~~~~~~~~~~~~
1020 NA2$=NAM$:IF PDM=0 OR NAM$="" THEN GOTO 1050
1030 CONSOLE 1,25:A$="上書きしてよろしいですか?":B$="01":GOSUB *DIA
1040 IF A=0 THEN NA$=NAM$:GOTO 1100
1050 IF PDM<>0 THEN GOTO 1070
1060 GOSUB *SC:PDM=0:IF B=-1 THEN RETURN
1070 AX=2:GOSUB *MOU:LINE(0,16)-(639,399),1,BF:CONSOLE 1,25:CLS:FILES
1080 LOCATE 0,22:PRINT ME$(PDM);"》ファイル名を入力して下さい";
1090 INPUT "(拡張子不要):",NA$
1100 CLS:CONSOLE 0,25:GOSUB *BAR:IF NA$="" THEN RETURN
1110 GOSUB *WAI:IF PDM=2 THEN GOSUB *MSAV
1120 ON PDM+1 GOSUB *LOA,*SAV,*SAV
1130 GOSUB *WINC:GOSUB *BAR:NAM$=NA$:GOSUB *MBI:IF F=0 THEN CF2=0
1140 RETURN
1150 *DCLR        '~~~~~(SUB.)~~ データ消去 ~~~~~~~~~~~~~~
1160 DA$(I,J)=STRING$(32," ")
1170 BI(I,J,0)=0:BI(I,J,1)=4:BI(I,J,2)=120:BI(I,J,3)=0:CF(I,J)=1:RETURN
1180 *DEL         '~~~~~(SUB.)~~ 音符消去 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1190 GOSUB *LC:IF A=-1 OR A>99 THEN RETURN
1200 IF MID$(DA$(BAR,CH),A,1)=" " THEN RETURN
1210 CF(BAR,CH)=1:CF2=1:MID$(DA$(BAR,CH),A,1)=" "
1220 IF A=1 AND DA$(BAR,CH)<>STRING$(32," ") THEN MID$(DA$(BAR,CH),1,1)="!"
1230 IF BAR=MAX THEN GOSUB *MCHK
1240 GOSUB *SP:RETURN
1250 *DIA         '~~~~~(SUB.)~~ ダイアログ ~~~~~~~~~~~~~~
1260 WID=(KLEN(A$,2)+2)*16:XX=(640-WID)/2:AX=2:GOSUB *MOU
1270 GET@(0,160)-(639,239),WIN:LINE(XX,160)-STEP(WID-1,79),1,BF,9
1280 LOCATE XX/8+2,11:PRINT A$:XX2=(640-(LEN(B$)*80-16))/2:COLOR 0
1290 FOR P=0 TO LEN(B$)-1:LINE(P*80+XX2,204)-STEP(63,23),0,BF,7
1300  LOCATE (P*80+XX2)/8+1,13:PRINT DI$(VAL(MID$(B$,P+1,1)))
1310 NEXT:COLOR 7:AX=1:GOSUB *MOU
1320 GOSUB *CLI:IF A=2 OR DX<204 OR DX>227 THEN GOTO 1320
1330 IF (CX-XX2)¥16 MOD 5=4 OR CX<XX2 OR CX>640-XX2 THEN GOTO 1320
1340 A=(CX-XX2)¥80:AX=2:GOSUB *MOU:PUT@(0,160),WIN,PSET:AX=1:GOSUB *MOU
1350 FOR I=11 TO 13:LOCATE 14,I:PRINT SPC(65):NEXT:RETURN
1360 *LC          '~~~~~(SUB.)~~ 位置計算 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1370 A=-1:D=(DX-16)¥8 MOD 16:IF D=0 OR D=15 THEN RETURN
1380 CH=(DX-16)¥128+TCH:IF CX<80 OR CX>112+BI(BAR,0,1)*128 THEN RETURN
1390 A=(CX-116)¥16+1:C=(DX-24-128*(CH-TCH))¥4:IF CX<112 THEN A=(CX-80)¥16+100
1400 RETURN
1410 *LNG         '~~~~~(SUB.)~~ 音長測定 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1420 A=2
1430 IF MID$(DA$(BAR,CH),PO+A,1)=" " AND PO+A<BI(BAR,0,1)*8+1 THEN A=A+1:GOTO 14
30
1440 A=A-1:RETURN
1450 *LOA         '~~~~~(SUB.)~~ 読込 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1460 OPEN NA$+".HMD" FOR INPUT AS #1
1470 INPUT #1,A$:IF A$<>"HMDF$7" THEN CLOSE:GOTO 1530
1480 GOSUB *ADCLR:INPUT #1,TP,TN,BAR,TCH:I=-1:WHILE EOF(1)=0:I=I+1
1490  FOR J=0 TO 5:INPUT #1,A$
1500   DA$(I,J)=LEFT$(A$,32):FOR K=0 TO 3:BI(I,J,K)=VAL(MID$(A$,33+K*3,3)):NEXT
1510  NEXT
1520 WEND:CLOSE:MAX=I:F=0:RETURN
1530 GOSUB *WINC:A$="データが不正です。":B$="3":GOSUB *DIA:NA$=NA2$:F=1:RETURN
1540 *MBI         '~~~~~(SUB.)~~ メニューバー上の情報 ~~~~~~~~~
1550 LOCATE 0,0:PRINT SPC(12):IF NAM$<>"" THEN LOCATE 0,0:PRINT NAM$;".HMD"
1560 LOCATE 38,0:PRINT SPC(32)
1570 LOCATE 43,0:PRINT "テンポ:";FNA$(TP);TAB(57);"音色:";FNA$(TN):RETURN
1580 *MCHK        '~~~~~(SUB.)~~ 最終小節チェック ~~~~~~~~~~~~
1590 IF MAX=-1 THEN RETURN
1600 A=0:FOR I=0 TO 6:IF DA$(MAX,I)=STRING$(32," ") THEN A=A+1
1610 NEXT:IF A=6 THEN MAX=MAX-1:IF MAX>-1 THEN GOTO *MCHK
1620 RETURN
1630 *MENU        '~~~~~(SUB.)~~ メニュー選択 ~~~~~~~~~~~~~
1640 IF CX<112 OR CX>287 AND CX<560 THEN RETURN
1650 IF CX>575 THEN GOSUB *BC:RETURN
1660 IF CX>559 THEN GOSUB *CHC:RETURN
1670 IF CX¥16 MOD 3=0 THEN RETURN
1680 MENU2=MENU:MENU=(CX-112)¥48:GOSUB *MP:IF CX>207 THEN RETURN
1690 AX=2:GOSUB *MOU:GET@(MENU*48+112,16)-STEP(95,159),ME:KAZ=10
1700 FOR I=0 TO 9:IF ME$(MENU*10+I)="" THEN KAZ=I:I=9:GOTO 1720
1710  LOCATE MENU*6+15,I+1:PRINT ME$(MENU*10+I)
1720 NEXT
1730 LINE(MENU*48+112,16)-STEP(95,KAZ*16-1),1,BF,0:AX=1:GOSUB *MOU:GOSUB *CLI
1740 PDM=DX¥16-1:FOR I=1 TO 10:LOCATE 15,1:PRINT SPC(30):NEXT
1750 AX=2:GOSUB *MOU:PUT@(MENU*48+112,16),ME,PSET:AX=1:GOSUB *MOU
1760 IF CX<MENU*48+112 OR CX>MENU*48+207 OR A=2 THEN GOTO 1800
1770 IF MENU=1 THEN GOTO 1790
1780 ON DX¥16 GOSUB *DA,*DA,*DA,*PLYA,*PLYP,*QUI:GOTO 1800
1790 ON DX¥16 GOSUB *MOCO,*MOCO,*CLRA,*CLRP,*TEM,*TON
1800 MENU=MENU2:GOSUB *MP:RETURN
1810 *MINIT       '~~~~~(SUB.)~~ マウス初期化 ~~~~~~~~~~~~~
1820 BLOAD "mouse.cod":MOUSE.INI=&H100:FLAG=3:CALL MOUSE.INI(FLAG)
1830 A=0:IF FLAG=0 THEN A=-1:RETURN
1840 DEF SEG=0:INT33=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256
1850 MOUSE=INT33+3:DEF SEG=&H6E00:RETURN
1860 *MOCO        '~~~~~(SUB.)~~ 移動&複写共通部分 ~~~~~~~~~~
1870 GOSUB *BEC:IF A=-1 THEN RETURN
1880 LOCATE 36,0:PRINT ME$(PDM+10);"先を指定して下さい        "
1890 GOSUB *BCC:X3=BAR:Y3=CH:IF A=-1 THEN GOTO 1970
1900 FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:DA2$(I,J)=DA$(I,J):CF(I,J)=1
1910   FOR K=0 TO 3:BI2(I,J,K)=BI(I,J,K):NEXT:IF PDM=0 THEN GOSUB *DCLR
1920 NEXT J,I:FOR I=X3 TO X3+X2-X1:FOR J=Y3 TO Y3+Y2-Y1
1930   IF I>MXB-1 OR J>5 THEN GOTO 1960
1940   DA$(I,J)=DA2$(I+X1-X3,J+Y1-Y3):CF(I,J)=1
1950   FOR K=0 TO 3:BI(I,J,K)=BI2(I+X1-X3,J+Y1-Y3,K):NEXT
1960 NEXT J,I:IF X3+X2-X1>MAX THEN MAX=X3+X2-X1:IF MAX>MXB-1 THEN MAX=MXB-1
1970 CF2=1:GOSUB *MCHK:GOSUB *BAR:GOSUB *MBI:RETURN
1980 *MOU         '~~~~~(SUB.)~~ マウスルーチン呼び出し ~~~~~~~~
1990 CALL MOUSE(AX,BX,CX,DX,ES):RETURN
2000 *MP          '~~~~~(SUB.)~~ メニュー描画 ~~~~~~~~~~~~~
2010 AX=2:GOSUB *MOU
2020 LINE(96,0)-(303,15),2,BF:LINE(MENU*48+112,0)-STEP(31,15),1,BF
2030 AX=1:GOSUB *MOU:RETURN
2040 *MSAV        '~~~~~(SUB.)~~ MML保存 ~~~~~~~~~~~~~~~
2050 E=0:F=MAX:FOR CH=0 TO 5:GOSUB *CNV:NEXT
2060 OPEN NA$+".MML" FOR OUTPUT AS #1:LIN=5000
2070 FOR I=0 TO MAX:J=0
```


★「ダンシングアイ」の記事のために、初めてこの本を買いました。シースルー・モードは、確かにやりにくかったです。はじめて基板がほしいと思いました。(京都府向日市・北川栄吾23才)……【編:「ダンシングアイ」だけでなく楽しい記事も多かったでしょ。】

```
2080  PRINT #1,FNA$(LIN);" DATA ";:LIN=LIN+10:A=10
2090  PRINT #1,MM$(I,J);:A=A+LEN(MM$(I,J))+1:J=J+1
2100  IF J=6 THEN PRINT #1,"":GOTO 2130
2110  IF A+LEN(MM$(I,J))>255 THEN PRINT #1,"":GOTO 2080
2120  PRINT #1,",";:GOTO 2090
2130 NEXT:CLOSE:F=0:RETURN
2140 *PC          '~~~~~(SUB.)~~ 演奏コントロール ~~~~~~~~~~~~
2150 AX=3:GOSUB *MOU:IF BX=-1 THEN I=MXB:RETURN
2160 IF STATUS PLAY(0)>4700 THEN GOTO *PC ELSE RETURN
2170 *PLYA        '~~~~~(SUB.)~~ 全演奏 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2180 GOSUB *WAI:E=0:F=MAX:FOR CH=0 TO 5:GOSUB *CNV:NEXT:GOSUB *WINC
2190 AX=2:GOSUB *MOU:FOR I=0 TO MAX
2200  PLAY MM$(I,0),MM$(I,1),MM$(I,2),MM$(I,3),MM$(I,4),MM$(I,5):GOSUB *PC
2210 NEXT:GOSUB *BAR:RETURN
2220 *PLYP        '~~~~~(SUB.)~~ 部分演奏 ~~~~~~~~~~~~~~~~
2230 GOSUB *BEC:IF A=-1 THEN RETURN
2240 GOSUB *WAI:E=X1:F=X2:IF F>MAX THEN F=MAX
2250 FOR CH=0 TO 5:IF CH>=Y1 AND CH<=Y2 THEN GOSUB *CNV:GOTO 2270
2260  FOR I=X1 TO X2:MM$(I,CH)="":CF(I,CH)=1:NEXT
2270 NEXT:GOSUB *WINC:FOR I=X1 TO X2
2280  PLAY MM$(I,0),MM$(I,1),MM$(I,2),MM$(I,3),MM$(I,4),MM$(I,5):GOSUB *PC
2290 NEXT:GOSUB *BAR:GOSUB *MBI:RETURN
2300 *QUI         '~~~~~(SUB.)~~ 終了 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2310 GOSUB *SC:IF B=-1 THEN RETURN
2320 AX=0:GOSUB *MOU:CONSOLE ,,1:CLS 3:COLOR:END
2330 *SAV         '~~~~~(SUB.)~~ 保存 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2340 OPEN NA$+".HMD" FOR OUTPUT AS #1:WRITE #1,"HMDF$7",TP,TN,BAR,TCH
2350 FOR I=0 TO MAX:FOR J=0 TO 5:A$=""
2360   FOR K=0 TO 3:A$=A$+FNB$(BI(I,J,K)):NEXT:A$=DA$(I,J)+A$:WRITE #1,A$
2370 NEXT J,I:CLOSE:F=0:RETURN
2380 *SC          '~~~~~(SUB.)~~ 保存チェック ~~~~~~~~~~~~~~
2390 IF CF2=0 THEN B=0:RETURN
2400 A$="編集中のデータは変更されています。保存しますか？":B$="012":GOSUB *DIA
2410 IF A=0 THEN PDM=1:GOSUB *DA:B=1:RETURN
2420 B=(A=2):RETURN
2430 *SP          '~~~~~(SUB.)~~ 楽譜表示 ~~~~~~~~~~~~~~~~
2440 B=CH-TCH:AX=2:GOSUB *MOU:LINE(0,B*128+16)-STEP(639,127),0,BF
2450 A=BI(BAR,0,1):LINE(72,B*128+64)-STEP(48+A*128,32),7,B
2460 FOR I=1 TO 3:LINE(72,B*128+I*8+64)-STEP(48+A*128,0),7:NEXT
2470 FOR I=1 TO 15:LINE(124,B*128+I*8+16)-STEP(A*128-1,0),7,,&H8000:NEXT
2480 FOR I=0 TO A-1:LINE(I*128+124,B*128+24)-STEP(0,119),4,,&H8888:NEXT
2490 LOCATE 12,B*8+4:PRINT AKCNV$(FNA$(BI(BAR,0,1))):PRINT TAB(12);"4"
2500 LOCATE 0,B*8+3:PRINT "小節:";FNA$(BAR+1);" "
2510 PRINT "ﾁｬﾝﾈﾙ:";FNA$(CH+1):PRINT "ﾃﾝﾎﾟ:";FNA$(BI(BAR,0,2));" "
2520 PRINT "音色:";FNA$(BI(BAR,CH,3))" "
2530 PUT@(80,B*128+56),CL(452*BI(BAR,CH,0)),OR
2540 PO=0:IF MID$(DA$(BAR,CH),1,1)=" " THEN GOTO 2610
2550 GOSUB *LNG
2560 D$=MID$(DA$(BAR,CH),PO+1,1):C=(ASC(D$)-48)¥2
2570 E=C*4-20-(C<15)*24:IF D$="!" THEN E=48
2580 PUT@(PO*16+120,B*128+E+16),MN(260*(CN(A)-((C<15)+(D$="!"))*16)),OR
2590 IF ASC(D$) MOD 2=1 AND D$<>"!" THEN PUT@(PO*16+112,B*128+E+16+20+(C<15)*24)
,SH,OR
2600 PO=PO+A:IF PO<BI(BAR,0,1)*8 THEN GOTO 2550
2610 AX=1:GOSUB *MOU:RETURN               '#
2620 *TEM         '~~~~~(SUB.)~~ テンポ設定 ~~~~~~~~~~~~~~~
2630 A$="テンポをいくつにしますか(32-255)?":GOSUB *WINO
2640 LOCATE 24,13:INPUT "",A$:IF A$="" THEN GOSUB *WINC:RETURN
2650 A=VAL(A$):IF A<32 OR A>255 THEN GOTO 2640
2660 TP=A:GOSUB *WINC:GOSUB *BEC:IF A=-1 THEN RETURN
2670 FOR I=X1 TO X2:BI(I,0,2)=TP:FOR J=0 TO 5:CF(I,J)=1:NEXT
2680 NEXT:CF2=1:GOSUB *BAR:GOSUB *MBI:RETURN
2690 *TIM         '~~~~~(SUB.)~~ 拍子設定 ~~~~~~~~~~~~~~~~
2700 BI(BAR,0,1)=BI(BAR,0,1)+1:IF BI(BAR,0,1)>4 THEN BI(BAR,0,1)=2
2710 FOR CH=0 TO 5:CF(BAR,CH)=1:NEXT
2720 FOR CH=TCH TO TCH+1:GOSUB *SP:NEXT:RETURN
2730 *TITLE       '~~~~~(SUB.)~~ タイトル ~~~~~~~~~~~~~~~~
2740 LINE(144,160)-(495,239),4,BF,12
2750 LOCATE 22,11:PRINT "HAPPYミュージック    Ver 3.57"
2760 LOCATE 30,13:PRINT "by Kinugawa Shintaro":RETURN
2770 *TON         '~~~~~(SUB.)~~ 音色変更 ~~~~~~~~~~~~~~~~
2780 A$="どの音色にしますか(0-81)?":GOSUB *WINO
2790 LOCATE 24,13:INPUT "",A$:IF A$="" THEN GOSUB *WINC:RETURN
2800 A=VAL(A$):IF A<0 OR A>81 THEN GOTO 2790
2810 TN=A:GOSUB *WINC:GOSUB *BEC:IF A=-1 THEN RETURN
2820 FOR I=X1 TO X2:FOR J=Y1 TO Y2:BI(I,J,3)=TN:CF(I,J)=1:NEXT J,I
2830 CF2=1:GOSUB *BAR:GOSUB *MBI:RETURN
2840 *WAI         '~~~~~(SUB.)~~ 待ってもらう ~~~~~~~~~~~~~~
2850 A$="しばらくお待ち下さい...":GOSUB *WINO:RETURN
2860 *WINC        '~~~~~(SUB.)~~ ウィンドウクローズ ~~~~~~~~~~
2870 PUT@(0,160),WIN,PSET:AX=1:GOSUB *MOU:CONSOLE 0,25
2880 FOR I=11 TO 13:LOCATE 14,I:PRINT SPC(65):NEXT:RETURN
2890 *WINO        '~~~~~(SUB.)~~ ウィンドウオープン ~~~~~~~~~~
2900 AX=2:GOSUB *MOU:GET@(0,160)-(639,239),WIN:LOCATE 24,11:PRINT A$
2910 LINE(176,160)-(479,239),1,BF,9:CONSOLE 11,4:RETURN
2920 *WRI         '~~~~~(SUB.)~~ 音符書込 ~~~~~~~~~~~~~~~~
2930 GOSUB *LC:IF A=-1 THEN RETURN
2940 CF(BAR,CH)=1:CF2=1:IF A>99 THEN ON A-99 GOSUB *CLE,*TIM:GOTO 3030
2950 BI(BAR,0,2)=TP:BI(BAR,CH,3)=TN:IF MENU=2 THEN A$=CHR$(C*2+48) ELSE A$="!"
2960 IF MID$(DA$(BAR,CH),A,1)=A$ AND MENU=2 THEN A$=CHR$(ASC(A$)+1)
2970 MID$(DA$(BAR,CH),A,1)=A$
2980 IF MID$(DA$(BAR,CH),1,1)=" " THEN MID$(DA$(BAR,CH),1,1)="!"
2990 IF MENU=3 THEN GOTO 3030
3000 B=(ASC(A$)-48)¥2-(BI(BAR,CH,0)=1)*12
3010 H$="":IF ASC(A$) MOD 2=1 AND A$<>"!" THEN H$="+"
3020 PLAY "T"+FNA$(TP)+"@"+FNA$(TN)+"O"+FNA$(6-B¥7)+"L4"+CHR$((8-B MOD 7) MOD 7+
65)+H$
3030 IF MAX<BAR THEN MAX=BAR
3040 GOSUB *SP:RETURN
3050 *DAT         '~~~~~(DATA)~~ データ ~~~~~~~~~~~~~~~~~
3060 DATA 9876.5.4...3...2.......1.......0
3070 DATA 38,4C,86,83,C1,61,32,1C,00,00,00,00,00,00,00,00        'ﾊﾟｰﾂ A
3080 DATA 1E,39,71,E3,C7,8E,9C,78,00,00,00,00,00,00,00,00        '    B
3090 DATA 1E,3F,7F,FF,FF,FE,FC,78,00,00,00,00,00,00,00,00        '    C
3100 DATA 80,C0,E0,F0,F8,FC,7E,1F,07,03,03,03,03,03,06,04        '    D
3110 DATA 84,86,83,83,83,83,83,87,9F,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80        '    E
3120 DATA 20,10,08,3C,72,61,60,20,10,08,04,03,00,00,00,00        '    I
3130 DATA 40,20,20,10,08,08,04,02,02,07,0E,0E,1C,38,38,70        '    J
3140 DATA 01,19,3D,7F,7F,3D,19,01,00,00,00,00,00,00,00,00        '    M
3150 DATA 02,02,04,08,08,10,20,20,00,00,00,00,00,00,00,00        '    N
3160 DATA 04,24,27,3F,FC,E4,24,24,27,3F,FC,E4,24,20,00,00        '#
3170 DATA @@@@@@A@,G@G@@@BF,G@G@@@B@,G@G@@@CF,G@G@@@C@,GDG@@@CF
3180 DATA GDG@@@C@,GDGD@@CF,GDGD@@C@,GDGD@DC@,G@G@@@C@
3190 DATA A@@@@@@@,BF@@H@H@,B@@@H@H@,CF@@H@H@,C@@@H@H@,CF@@H@E@
3200 DATA C@@@H@E@,CF@@E@E@,C@@@E@E@,C@E@E@E@,C@@@H@H@
3210 DATA K@@@@@@@,L@@F@@@@,L@@@@@@@,J@@FI@@@,J@@@I@@@,@@MFN@@@
3220 DATA @@M@N@@@,@@MFM@N@,@@M@M@N@,M@M@M@N@,J@@@I@@@
3230 DATA 0800,1400,1200,2200,2138,2144,2285,22E4,1464,1804,1005,2808,5E08,BF08
3240 DATA A910,A520,A500,9500,4600,3C00,0400,0400,0400,0400,6400,6400,4800,3000
3250 DATA はい,いいえ,取消,了解
3260 DATA  読 込, 保 存,MML保存, 演 奏,部分演奏, 終 了,,,,
3270 DATA  移 動, 複 写, 全消去,部分消去,テンポ, 音 色,,,,
```

評…右下の女の子は？？？（影）

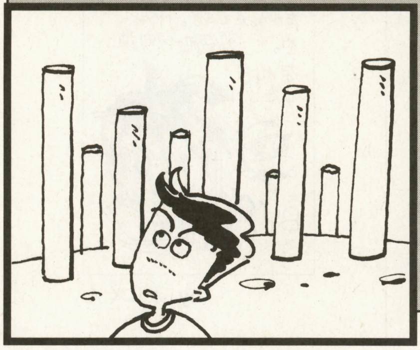
by かにくん

評…ほんとだぜい（影）

by ぶんちょ

PC-9801シリーズ

★「96年度OF返答回数」影393, 編205, つぐ美101, Dr.D.31, 編集長30回。編集長コメントをどうぞ…。(北海道恵庭市・本名吉野17才)
……【**編集長**：えー，……。**影**：しかし，よく調べたのう。**編集長**：おいおい，私のコメントをとるではない。】



あの棒消しゲームが1人でできます

α-BAR（アルファ バー）

四杉　誠一

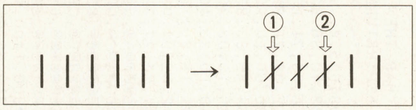
遊びかた

画面上にある棒を，コンピュータと交互に取っていき，最後の1本を取ったほうが負けです。先手はつねにあなたです。

タイトル画面で0～9のキーを押して，コンピュータの強さを選ぶとスタートです。0が一番弱い。

操作方法

第2図のように取りたいときは，①の場所までカーソルをテンキーの8 4 6 2を使って動かし，スペース・キーを押し，



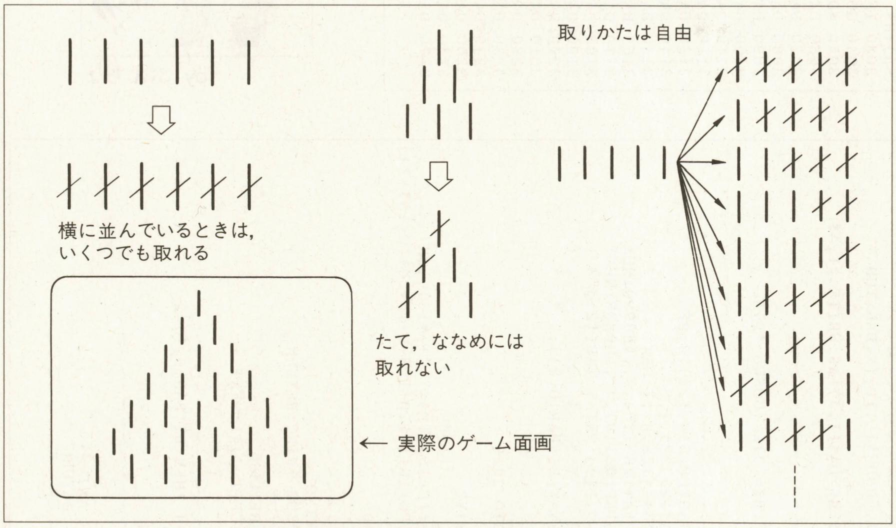
《第2図》棒の取りかた

次に②の所までカーソルを動かし，スペース・キーを押せば取れます。1本だけ取りたいときは，スペース・キーを2回押す。

取り消しは，最初の矢じるしがある段と違う段でスペース・キーを押してください。はじめは勝てないかもしれませんが，適当にやってください。

《第1表》変数表

TZ	レベル
X,Y	座標
X_1,Y_1	座標
X_2,Y_2	座標
S	キー入力
NO	画面上のバーの数
C_2	スペース・キーの判定

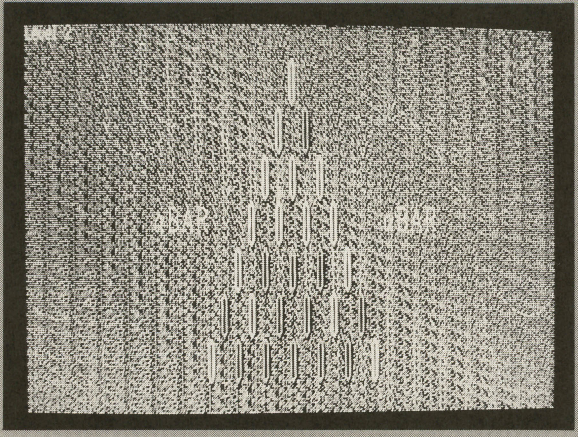


《第1図》棒を取るときのルール

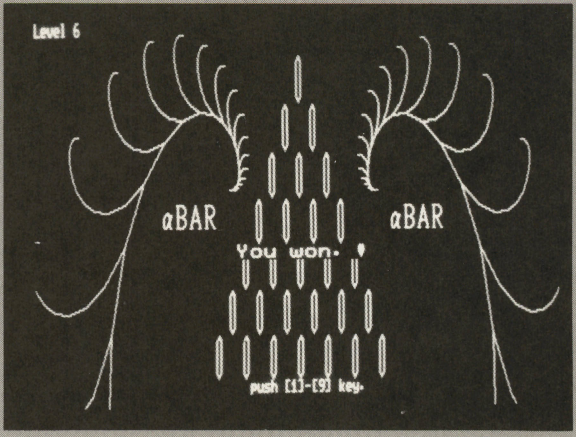
CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームは，みんな紙の上で遊んだことがあると思うぞ。当然コンピュータが相手をしてくれる。

編：ルールがこれ以上変えられない分，画面のきれいさで勝負ですね。



◀《写真1》写真では少々分かりづらいですが，グラフィックはきれいです



▶《写真2》最後に1本取ったほうが負け。必勝法をさがしてみよう

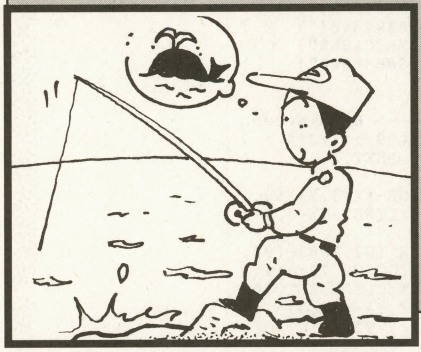
「JRA－VAN通信スターターブックfor Win95／3.1」Win3.1とWin95に対応した通信ソフト付き。JRA提供の解析ソフト、NTT提供のキャプテン通信ソフトも添付。CD－ROM付き　三千九百円

★C言語の講座を追加してほしい，しかし使用言語は，TURBO＋＋にしてほしい(できればDOS版)！それは我々のような年代でも手に入れることのできる？なんです。DOSをこよなく愛する男の最後の望み！(大阪府東大阪市・T-BRAND18才)……【影：だから，はじまったよ。】

『α BAR』のプログラム・リスト

```
1  '──────────────────────────────────────────── aBAR
2  INIT:CLEAR:WIDTH 80:CLS4:CLEAR &HFE00:FORI=1TO7:PALETI,0:NEXT:CLICK OFF
3  MEM$(&HFE00,39)=HEXCHR$("010040210000555C2929197DE603571A57ED5FE603828467ED61
   03E5210080B7ED42E1C8C306FE"):CALL &HFE00
4  DEFCHR$(128)=HEXCHR$("183C6EC6C6C6C6C6183C7EE7E7E7E7E71820408484848484")   :
   DEFCHR$(129)=HEXCHR$("C6C6C6C6C6C6C6C6E7E7E7E7E7E7E7E78484848484848484")   :
   DEFCHR$(131)=HEXCHR$("3C2424668142241800000000000000000001818187E3C1800")
5  DEFCHR$(130)=HEXCHR$("C6C6C6C6C67C3810E7E7E7E7E77E3C188484848484080000")   :
   DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0)):GOTO 10
6  LOCATE 39-Y2*2+X2*4,Y2*3-(NO=0):PRINT" ":RETURN
7  '─────────────────────────────────────── Back screen
8  CGEN1:FORI=0TO6:FORJ=0TOI:LOCATE39-I*2+J*4,2+I*3:PRINT"▁█":X=(39-I*2+J*4    )
*8:Y=16+I*24:LINE (X+4,Y-1)-(X-1,Y+5),PSET,2:LINE -(X-1,Y+19),     PSET,2:     L
INE-(X+4,Y+25),PSET,2:X=(39-I*2+J*4)*8:Y=16+I*24
9  LINE (X+4,Y-1)-(X-1,Y+5),PSET,2:LINE -(X-1,Y+19),     PSET,2:LINE-(X+4,Y+25),
   PSET,2:LINE (X+5,Y+25)-(X+9,Y+19),PSET,2:LINE-(X+9,Y+5),PSET,2:LINE -(X+5,Y-1
   ),PSET,2:PAINT (X+4,Y+16),2,2:NEXT:NEXT:RETURN
10 CLEAR:DEFINTA-R,T-Z:DIM X(90),Y(90),S(90),K(90):X=90:Y=160:LINE (87,200)-(90,
   160),PSET,5:S=50:K=200:LINE(553,200)-(550,160),PSET,5:F=-1:T=0:GOSUB 12:F=1
11 FORJ=19TO 0STEP-1:T=J:X=X(J):Y=Y(J):S=S(J):K=K(J):GOSUB 12:NEXT:CLEAR:GOTO16
12 FOR I=T TO 20:X1=X+SIN(RAD(K))*S*F:Y1=Y-COS(RAD(K))*S*F:LINE (X,Y)-(X1,Y1),
   PSET,5-(I=20)*2:LINE(640-X,Y)-(640-X1,Y1),PSET,5-(I=20)*2:X=X1:Y=Y1
13 IF F=-1 THEN X(I)=X:Y(I)=Y:S(I)=S:K(I)=K
14 S=S*.8:AA=K+15:K=AA MOD 360:NEXT:RETURN
15 '─────────────────────────────────────────────── Title
16 CLS:RESTORE68:FORI=0TO3:READA$:POSITION285+I*17,100:PATTERN -16,HEXCHR$(A$):
   NEXT:CLS1:PALET 6,7:PALET 7,7:PALET 5,5:DEFINTA-Z
17 LOCATE 32,23:PRINT "push [1]-[9] key.":CLEAR:FORI=-1TO1:I=STICK(0):NEXT:TZ=I
18 PALET 4,0:SO=255:GOSUB64:LINE(285,100)-(353,116),PSET,0,BF:CLS:GOSUB8:PALET 1
   ,1:DIM S(6,6),P1(4,40):FORI=0TO6:X=0:FORJ=0TOI
19 S(J,I)=1:NEXTJ,I:Y=0:X1=X:Y1=0:F=0:CGEN1:RESTORE 66:FORI=0TO6:READP2(I):NEXT
20 FORI=0TO7:FORJ=3TO0STEP-1:A=I*4+J:READ P1(0,A),P1(1,A),P1(2,A),P1(3,A),
   P1(4,A):NEXTJ,I:SO=30:NO=28:PALET 6,5:LOCATE 0,0:CGEN:PRINT "Level";TZ:CGEN1
21 RESTORE68:FORI=0TO3:READA$:POSITION 420+I*17,90:PATTERN -16,HEXCHR$(A$):
   POSITION150+I*17,90:PATTERN -16,HEXCHR$(A$):NEXT:CALL &HFE00
22 '──────────────────────────────────────── 「Main」 your turn
23 IF NO=0 THEN 63
24 IF X<>X1 OR Y<>Y1 THEN LOCATE39-Y1*2+X1*4,1+Y1*3:PRINT" "
25 LOCATE39-Y*2+X*4,1+Y*3:PRINT"█":X1=X:Y1=Y
26 S=STICK(0):IF S=0 THEN C=2 ELSE C=C+1:IF C MOD 3<>0 THEN S=0
27 A=(S=4)-(S=6):IF X+A>-1 AND X+A<Y+1 THEN X=X+A
28 IF Y>0 AND S=8 THEN Y=Y-1:X=X+((Y MOD 2)=1)*-(X<>0):IF X>Y THEN X=X-1
29 IF S=2 AND Y<6 THEN Y=Y+1:X=X-((Y MOD 2)=0):IF X>Y THEN X=X-1
30 IF STRIG(0)=0 THEN C2=0:GOTO 23
31 C2=C2+1:IF C2<>1 THEN GOTO 23
32 IF F=0 THEN F=1:LOCATE 39-Y1*2+X1*4,Y1*3:PRINT "█":X2=X1:Y2=Y1:GOTO 23
33 IF Y2<>Y1 THEN BEEP:F=0:GOSUB6:GOTO 23
34 ST=SGN(X2-X1):ST=ST-(ST=0):F1=0:FOR I=X1 TO X2 STEPST:F1=F1-(S(I,Y1)=0):NEXT:
   IF F1<>0 THEN F=0:GOSUB6:GOTO 23
35 FOR I=X1 TO X2 STEPST:NO=NO-1:GOSUB64:LOCATE39-Y1*2+I*4,2+Y1*3:COLOR1:PRINT
   "▁█":S(I,Y1)=0:NEXT:COLOR7:GOSUB6
36 '───────────────────────────────────────────── conp. turn
37 FORI=0TO7:X(I)=99:X1(I)=99:NEXT:DK=0:DA=0:D1=0:FOR I=0 TO 6:F1=0:FORJ=0TOI
38 F2=F1:F1=F1+S(J,I):IF S(J,I)=0 THEN F1=0:GOTO 40
39 IF I=J THEN F2=F1:F1=0:J=J+1
40 W=0:E=0:IF(F1=0)*((F2 MOD 2)=1)THEN D1=D1+1:W=X(F2-1):X(F2-1)=J-F2:Y(F2-1)=I
41 IF(F1=0)*(F2>1) THEN DA=DA+P2(F2-1):DK=DK+1:E=X(F2-1):X(F2-1)=J-F2:Y(F2-1)=I:
   X1(F2-1)=J-F2:Y1(F2-1)=I:IF E<>99 AND W<>99 THEN X(F2-1)=99
42 NEXT:NEXT:AS=0:IF DK=1 THEN R=7:GOTO 56
43 IF NO=0 THEN CLS1:PALET 6,0:PALET 4,1:SO=155:GOSUB64:CGEN:X2=X:Y2=Y:GOSUB 6:
   LOCATE30,14:PRINT "You lost the game.":GOTO 17
44 IF RND(1)*20>TZ*2 AND DK>2 AND DA>3 THEN R=0:GOTO 54
45 F9=0:FOR U=6 TO 0 STEP -1:IF X(U)=99 THEN GOTO 50
46 Z1=-(((D1+(U MOD 2)) MOD 2)=0):Z2=(DK+(U>0)) MOD 2:Z3=(DA-P2(U)) MOD 2
47 ADR=U*4+3
48 IF Z1=P1(2,ADR) AND Z2=P1(3,ADR) AND Z3=P1(4,ADR) THEN Q=U:GOSUB 60:U=0:F9=1:
   GOTO 50
49 ADR=ADR-1:IF ADR<>-1 THEN GOTO 48
50 NEXT U
51 R=7:IF F9=1 THEN GOTO 23
52 R=R-1:IF X(R)=99 AND R<>0 THEN 52
53 IF X(R)<>99 THEN U=R:ADR=R*4+3:GOSUB 60:GOTO 23 ELSE R=0
54 R=R+1:IF X1(R)=99 THEN 54
55 X(R)=X1(R):Y(R)=Y1(R):U=R:ADR=R*4+RND(1)*3:GOSUB 60:GOTO 23
56 R=R-1:IF X(R)=99 THEN 56
57 U=R:IF (D1 MOD 2)=0 THEN ADR=R*4:GOSUB 60:GOTO 23
58 ADR=0:GOSUB 60:GOTO 23
59 '───────────────────────────────────────────────── Sub
60 Y1=Y(U):X1=X(U):IF P1(0,ADR)=0 THEN HK=U:GOTO 62
61 IF RND(1)*10>5 THEN X1=X1+P1(0,ADR):HK=U-P1(1,ADR)-P1(0,ADR) ELSE
   X1=X1+P1(1,ADR):HK=U-P1(0,ADR)-P1(1,ADR)
62 FOR K=X1 TO X1+HK:GOSUB 64:NO=NO-1:LOCATE39-Y1*2+K*4,2+Y1*3:COLOR1:PRINT
   "▁█":S(K,Y1)=0:NEXT:COLOR7:F=0:RETURN
63 CLS1:PALET 6,7:PALET 4,6:SO=155:GOSUB64:CGEN:X2=X:Y2=Y:GOSUB 6:CSIZE2:LOCATE
   30,14:PRINT #0,"You won. ";:COLOR3:PRINT"♥":COLOR7:CSIZE0:GOTO 17
64 SOUND 4,200:SOUND6,0:SOUND12,SO:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND3,4:SOUND
   1,1:SOUND5,6:SOUND7,&HF8:SOUND13,0:SOUND8,0:IFSO<>255THEN FORA=0TO99:NEXT
65 '──────────────────────────────────────────────── Data
66 RETURN:DATA 0,1,3,6,10,15,21,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,
   0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,0,2,0,0,1,1,2,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,0,0,0,3,0,1
   ,1,1,3,0,1,1,1,1,2,1,1,1,1,2,1,1,1,4,0,0,1,0,1,3,0,1,1,2,2,0,0,0,4,0,0,1,0
67 DATA 5,0,1,1,0,1,4,1,1,0,2,3,1,0,0,5,0,1,1,0,6,0,0,1,1,1,5,0,1,0,2,4,0,0,1,3,
   3,0,0,0,1,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
68 DATA "0000000000003040808080808070000000000000000C0241418103050900C0000"    :
   DATA "001F08080808080F08080808081F000000E01804040418E01804040418E00000"    :
   DATA "0000000101020204040F08101038000000808040402020101 0F80804040E0000"
69 DATA "001F08080808080F08080808081C000000E01804040418E0804020100806000"
```

★灰色TOWNSでWIN95。このごろTOWNSという言葉さえ聞かなくなったのに，記事を見てうれしくなった!!中西さんありがとう，また電波新聞社に感謝，TOWNSバンザイ!!（茨城県猿島郡・**須長和也19才**）……【**影**：今度は何色にしようか。**編**：わかってない。】



タイトルどおりの釣りゲーム

シンプル・フィッシング

酒井　健児

内　容

ボタンを一つしか使わない釣りゲームです。しかし内容は，ルーレット，障害物よけ，連射と3種類のゲームの楽しみがあります。

入力方法

最後まで打ち込んだらSAVEし，1450～1470行の“/＊”を消してRUNし，エラーが出なかったら，“/＊”を付けてRUNしてください。

遊びかた

まず，左上のPOWERのメーターをトリガ1を押して止めてください。するとルアーが飛んでいきます。水面に着地したらトリガ1を押すとルアーが潜(もぐ)ります。何も押さないとルアーは後ろにさがります。魚に触(さわ)ると魚が潜るのでトリガ1を連射してください。逃げられる前に連射すれば魚が釣れます。5匹釣ればステージ・クリアです。画面の外に出たり，流木に引っ掛かったり，魚に逃げられるとゲーム・オーバーです。3面ごとに昼，夕方，夜と変わっていき，全部で9面あります。

プログラム

色々凝(こ)ったので内容の割にとても長くなってしまった。しかも，とても見にくいので初心者のかたは参考にしないように。

★参考にしたもの

- 89年6月号　藤井勝敏氏「ベラボーランナー」
- 89年6月号　夢邪鬼2氏「スプライトデータ圧縮プログラム」

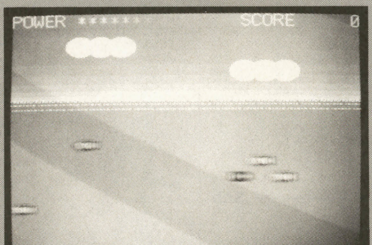
《第1表》変数表

x,y	………ルアーや魚の座標
cx,cy	………BG_PUT,GET用の座標
rm,ry,rx2	…スクロール用の座標
mx,my	……移動量
sc	…………スコア
ra	…………残りの釣る数
po	…………魚の強さ
st	…………ステージ
pow	………ルアーを飛ばす強さ
z	…………ルアーを飛ばすときのフラグ
g	…………ゲーム・オーバーの判定
m$	………エンディングのメッセージ
d$	………m$のデータ
a,b,c	………雑用

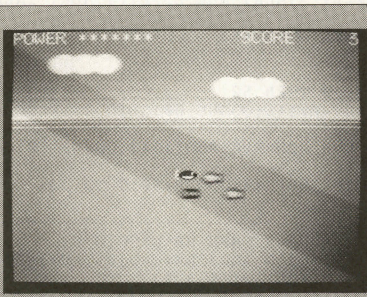
CHECKER FLAG

Dr.D：投稿では珍しい釣りゲームじゃな。シンプルすぎて面白味に欠けているのが残念。魚の種類を増やすなど，もうひと工夫ほしいのう。

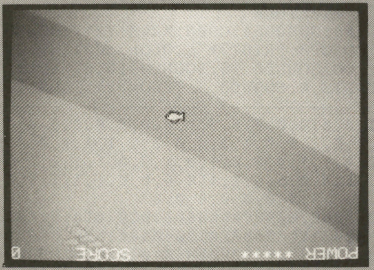
編：釣りの最も面白いところは魚がエサに食らいついてから釣り上げるところだと思います。その辺を表現できると楽しい釣りゲームができると思います。



◀《写真1》よーくねらってルアーを投げ込もう



◀《写真2》目の前に魚が来たぞ。釣ってやるぅー



◀《写真3》食らいついたらボタンを連打！

◀《写真4》空き缶を釣ってしまった

「Windows95ユーザーのための周辺機器ガイド」従来発売の周辺機器がWin95に対応しているか、対応させるにはどうするかを掲載。メーカー提供の対応用ソフトも添付。CD-ROM付き　千五百円

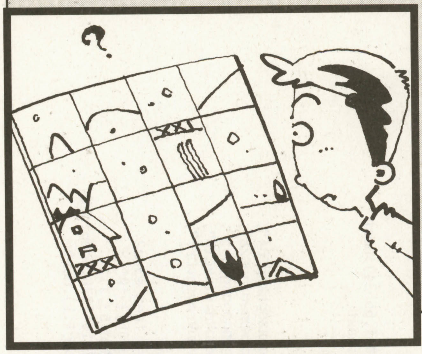
★1997年2月をもって，ソフトベンダーTAKERUがサービス終了ということになるそうです。昔からのパソコン・ユーザーにとっては，悲しいことです。そうですよネ影さん!!（愛知県名古屋市・**小林教敬19才**）……【**影**：でも新たな形で登場してくる可能性も。】

『シンプル・フィッシング』のプログラム・リスト

```
10 screen 0,2,1,1:window(0,0,511,511):console ,,0:sp_off()
20 randomize(val(right$(time$,2))):bg_fill(0,0):bg_set(0,0,1)
30 int y,cx,cy,mx,my,rx,ry,rx2,a,b,c,g,z,sc,ra,po,st:float x,pow
40 float zy,fi(255),ud(255):char pt(255),li(255)
50 /*★★★★★----------グラフィックを描く
60 vpage(0):sp_init():sprite_set():sp_disp(1):bg_set(0,0,1):music()
70 while 1:screen 0,2,1,1:window(0,0,511,511):palet_set()
80 home(0,0,0):home(1,0,0):sp_off():sp_disp(1)
90 sc=0:st=1:g=0:rx=0:rx2=0
100 fill(0,90,511,511,25):fill(0,0,511,50,24)
110 for i=0 to 7:fill(0,89-i*i,511,89-i*i+i*2,16+i):next
120 for i=0 to 3:for j=0 to 2
130 k=50+i*120+j*15:l=(i mod 2+1)*25+11:circle(k,l,10,255)
140 for m=0 to 3:paint(k,l-9+m*6,255):next:next:next
150 for i=0 to 3:y=i*i+91:k=(i and 1)+1
160 line(i*i,y,i*i+511,y,255,46508¥k)
170 if i>0 then get(i*i,y,i*i+(i*i)-1,y,li):put(0,y,i*i-1,y,li)
180 next:vpage(3):x=0:y=63:mx=rnd()*3+1:my=-32
190 /*★★★★★----------タイトル
200 for i=0 to 1:symbol(1-i,150-i,"シンプル フィッシング",1,2,2,12+i*243,0):next
210 repeat:x=x+mx:y=y+my/8:my=my-(y<100)
220 if y>95 and y<100 then m_play(1):mx=-1:my=0:y=100
230 if x=0 then y=63:mx=rnd()*3+1:my=-32
240 sp_move(1,x,y,1):until strig(1):m_play(4):fill(0,140,511,255,25)
250 /*★★★★★----------メイン
260 repeat
270 if st=4 then { for i=0 to 8:palet(16+i,hsv(28-i*2.5#,31,31)):next
280              palet(25,18368):palet(255,49124) }
290 if st=7 then { fill(0,0,511,90,0):palet(25,14):palet(255,65512)
300              for i=0 to 100:pset(rnd()*511,rnd()*90,rnd()*11+240):next }
310 set():repeat:sp_off():x=0:y=56:z=0:my=-1
320 game():locate 21,0:print using "SCORE #####";sc
330 until g<>0 or ra=0:st=st+1
340 if g=0 then locate 11,11:print "C L E A R":for i=0 to 3000:next
350 until g=1 or st=10:if g=1 then { m_stop():m_play(5,6)
360 locate 7,11:print "G A M E   O V E R":for i=0 to 5000:next
370 repeat:until strig(1) } else ending():m_stop()
380 endwhile
390 /*★★★★★----------画面のセット
400 func set()
410 ra=5:sp_off():bg_fill(0,0):bg_set(0,0,0)
420 locate 9,11:print "S T A G E  ";st
430 for i=1 to 10:x=rnd()*31:y=rnd()*8+7
440 if c_get(x,y)=0 then c_put(x,y,264) else i=i-1
450 next
460 for i=1 to st*2-1:x=rnd()*31:y=rnd()*8+7
470 if c_get(x,y)=0 then c_put(x,y,268) else i=i-1
480 next:for i=0 to 11000+(st>1)*6000:next
490 locate 9,11:print space$(15):bg_set(0,0,1)
500 locate 21,0:print using "SCORE #####";sc
510 endfunc
520 /*★★★★★----------強さ
530 func game()
540 rx=rx+1:rx2=rx2+1:for i=0 to rx2-1:rx=rx-1-(rx<1)*512
550 rx2=rx2-1:bg_scroll(0,rx,0):home(0,rx2,0):next
560 pow=rnd():locate 0,0:print"POWER "+mid$("*******",1,(pow+0.1#)*5)+"      "
570 repeat:pow=pow+0.1#:rx=rx+1:rx=rx mod 512
580 locate 6+pow*5,0:print "*":if pow>1.3# then pow=0:locate 6,0:print "*      "
590 bg_scroll(0,rx,0):until strig(1):pow=pow+1.8#
600 /*★★★★★----------ルアーを飛ばす
610 repeat:y=y+my:z=z+1:rx=rx+1
620 if y=30 then my=0:if z=48 then my=1
630 if x>128 then rx=rx+pow:rx2=rx2+pow else x=x+pow
640 rx=rx mod 512:sp_move(1,x-8,y-8,1):bg_scroll(0,rx,0):home(0,rx2,0)
650 until y>108:m_play(1)
660 /*★★★★★----------ルアーを操作する
670 repeat
680 if strig(1) then { y=y+1:if x>128 and rx2<252 then rx=rx+pow:rx2=rx2+pow else x=x+pow
690 } else if x<128 and rx2>1 then rx=rx-1:rx2=rx2-1 else x=x-1
700 if x<1 or x>255 or y>255 then sp_off():g=1:return()
710 rx=rx+2:rx=rx mod 512:cx=((x+rx) mod 512)/16:cy=y/16
720 bg_scroll(0,rx,0):home(0,rx2,0):sp_move(1,x-8,y-8,1)
730 until c_get(cx,cy)<>0
740 if c_get(cx,cy)=268 then g=1:return()
750 /*★★★★★----------魚が掛かった
760 m_play(3):c_put(cx,cy,0):po=(rnd()*(st+3))+1:a=po:cx=0:ry=0
770 repeat:cx=cx+3:if ry<256 then ry=ry+3 else x=x+3:y=y+3
780 if strig(1)=0 then b=1
790 if b=1 and strig(1) then a=a-1:b=0:m_play(2)
800 bg_scroll(0,(rx+cx) mod 512,ry):home(0,(rx2+cx) mod 512,ry)
810 sp_set(1,x+16,y+16,16642,3):until a=0 or y>256
820 if y<256 then { repeat:if y=98 then m_play(1)
830 if cx>1 then cx=cx-2 else x=x+(x>0)*2
840 if ry>1 then ry=ry-2 else y=y-2
850 bg_scroll(0,(rx+cx) mod 512,ry):home(0,(rx2+cx) mod 512,ry)
860 sp_set(1,x+16,y+16,258,3):until y<50:sp_off():sc=sc+po:ra=ra-1
870 } else { sp_off():g=1:return() }
880 endfunc
890 /*★★★★★----------エンディング
900 func ending()
910 str a,m$(5)[255],d$(5)[255]={
920 "82A882DF82C582C682A48149",
930 "8C4E82CD82BD82AD82B382F182CC8B9B82F092DE82E88FE382B082BD8142",
940 "82BB82B582C481418AB496B397CA82CC8E7682A282C58141",
950 "8B41984882C982C282AD82CC82BE82C182BD8142",
960 "50524553454E5445442020627920208EF088E420208C928E99",
970 "8273828882852020826482B8284"}
980 bg_fill(0,0):for i=0 to 5:for j=0 to 255:a=mid$(d$(i),j*2+1,2)
990 if asc(a)=0 then break else m$(i)=m$(i)+chr$(val("&H"+a))
1000 next:next:color 1:for i=0 to 5:color[0,14,65472,65534]
1010 k=7:locate 16-len(m$(i))/2,11:print m$(i)
1020 for j=0 to 31:k=k-(k<31):color[0,rgb(j,j,k),65472,65534]
1030 l=rnd()*11+240:palet(l,0):for m=0 to 100:next:palet(l,65534):next:k=31
1040 for j=0 to 31:k=k+(j>7):color[0,rgb(31-j,31-j,k),65472,65534]
1050 l=rnd()*11+240:palet(l,0):for m=0 to 100:next:palet(l,65534):next:k=31
1060 locate 0,11:print space$(31):next:color 3
1070 endfunc
1080 /*★★★★★----------B G _ P U T ・ B G _ G E T
1090 func c_put(x,y,c)
1100 bg_put(0,x*2  ,y*2,c  ):bg_put(0,x*2  ,y*2+1,c+1)
1110 bg_put(0,x*2+1,y*2,c+2):bg_put(0,x*2+1,y*2+1,c+3)
1120 endfunc
1130 func c_get(x,y):c=bg_get(0,x*2,y*2):return(c)
1140 /*★★★★★----------音
1150 func music():m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000)
1160 m_assign(i,i):next:m_trk(1,"q8v15o5@66l64c")
1170 m_trk(2,"v15@30o4l32abc"):m_trk(3,"@15V15O3L64ECR32BG")
1180 m_trk(4,"@13 v11 O5 L4 [d.c.][coda]C.>C.L8ARAE+RE+CRC<C4>f4")
1190 m_trk(4,"|:r4CERC ER4ERCER4ERC CR4DR16.ER4")
1200 m_trk(4,"CERC ER4ERCER4ERC ER8CDR8C:|l2r.")
1210 m_trk(4,"C.<C.>A.r.A.G.E.G.C.<C.>A.R.L4C.D.E.F.G.A.B.<c.[*]")
1220 m_trk(5,"@8v11o3q8l11a<cccerdrc")
1230 m_trk(6,"@8v11o3q8l11f aaa<c>rbra")
1240 m_tempo(200)
1250 endfunc
1260 /*★★★★★----------色の設定
1270 func palet_set()
1280 dim int pl(15)={
1290 0,    2,40960,42302,55252,40578,
1300   28034,23680,15104, 6592,65534}
1310 for i=0 to 10:sp_color(i,pl(i),1):palet(240+i,65534):next
1320 for i=0 to 9:palet(16+i,hsv(128,i*3+3,31)):next
1330 endfunc
1340 /*★★★★★----------スプライト
1350 func sprite_set()
1360 dim str d[54],c(6)[54]={
1370 "n0nxxnloknlxnloopkoonnxnmopixxonxnnophxoponxxophxopC84",
1380 "oxnnopeoxnmoxgonxnlooxkoonmxxnlokn<nJomndoqmoneolqoC2E",
1390 "nnoonlooqloonoqonmoqhoqqonnoqxxqgonnoqoxqgonnoqoxqgC95",
1400 "onmoqhoqqonlooqloonoqonkokqonnoonkoqonnoneonVn=vfnkC18",
1410 "vrvuhvnmvrmvthvnnvrmvshvnnvrmvrhvnnvrmvrhvnnvrmvshvCF7",
1420 "nnwrmwthwnmwrwuhwnkwfn="}
1430 dim char s1(3000):int s2,s3,h,i,j,l,b:d=c(0)
1440 for b=1 to 3:l=0:repeat:s2=d[j]-'n':if s2>=0 then s3=s2
1450 for l=l to l+s2*(s2<0):s1(l)=s3:next /*:h=h+d[j]-'0'
1460 if j<50 then j=j+1 else { /*j=val("&H"+mid$(d,52,3))
1470  /*if j-(h and 4095) then print "ﾃﾞｰﾀｴﾗｰ";i*10+1370:beep:end
1480 j=0:i=i+1:d=c(i):h=0 }:until l=256:sp_def(b,s1,1):next
1490 endfunc
```


★遅ればせながら，X68KでFM音源をいじくっている。FM音源は音色が自由に変えられるので，無限の可能性を感じた。しかし時代はPCM……。
（愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ24才**）……【**影**:ラーメンと白いごはん，なんとも言えない組み合わせ，しかし時代はラーメンチャーハン。】

FX-890P用



手軽に遊べるパズルゲーム

Panic Maker（パニック メイカー）

Ver.0.56

ABCP software

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，よくできておるじゃないか。

編：パズルゲームですね。内容はルービックキューブの平面版といったところでしょうか。

Dr.D：ルービックキューブとはちょっと古いんじゃないか？　編くん。いずれにしても，こういったパズルゲームはポケコンならではという感じがするのう。思わずハマッてしまったわい。

はじめに

パズル好きのひとは，ぜひ打ち込んでください。

FX-890PとZ-1GRで動きました。Z-1でも多分動きます。入力は精神を集中させて30分以内で打ち込んでください（別にいいけど）。

プログラムについては，解析して使える技があったらご自由にどうぞ。

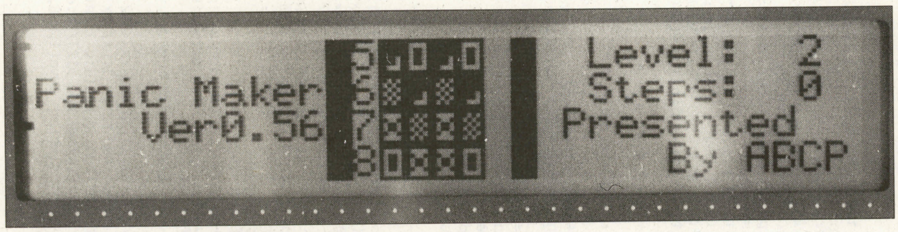
遊びかた

RUNさせるとタイトルになるのでスペースを押し，レベルを入力します。レベルは1から100までの自然数です。少し待つとゲーム画面になります。1，2，3，4が左から順に縦の列を指定するのに使われ，5，6，7，8が上から順に横の列それぞれに対応しています。それぞれのキーを押すと，対応している列が下or右にローテートします。空いた所には飛び出したものが戻ってきます。こうして同じ縦or横の列に同じ絵柄（えがら）を揃（そろ）えてください。

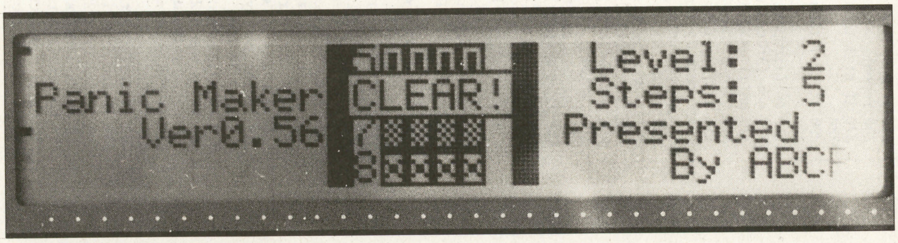
レベルはシャッフルする回数に比例していて，ステップは，あなたが何回動かしたか表示されます。クリアしたと思ったらリターンを押すと結果が表示され，クリアしていたら次のレベルに行きます。ギブ・アップ＝Gです。

また，最高200手まで保存でき，一手前に戻すには[9]を押してください。

▲《写真1》タイトル



▲《写真2》ゲーム中の画面



▲《写真3》クリアできたぞ

SPECIAL THANKS

こじろさん，毎度「MTOOL Ver.1.00」のご利用ありがとうございます。今度，「書き込むデータのサイズが8の倍数である」という制限がなくなった「同Ver.1.5」が参考文献2にありますので，よろしかったらどうぞ。

どうでもいいこと

パソコン（PC-9821Nb7/c8）のHDDが物理的に壊れてしまって，Pentiumマシンをフロッピーで立ち上げるという，バカなことをしています。だれか内蔵のIDEのHDDをくれる人…いるわけないですね。

今月のワンポイントアドバイス

11月号の続きです。あのようにすると，海外モードになります。今度は

```
1 FOR I=128 TO 251 : PRINT CHR$(I);: NEXT
```

とやってみてください。

★参考文献にしたもの

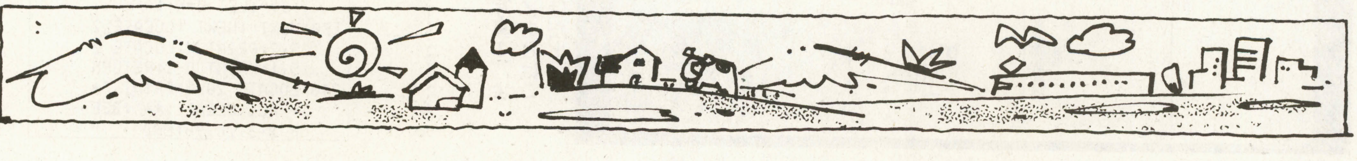
・ABCPsoftware：Left or Right，BM'96/11月　電波新聞社

・ABCPsoftware：「MTOOL Ver. 1.5」Computer fan SPECIAL2，工学社(←他4本もあるけど略，自作だからいいよね)

「ナムコ名作ゲーム集―」「ナムコミュージアム」対応の名作ソフトの完全マニュアル。二千九百円

★ついに学校で自分の電子メールのアドレスができました。ベーマガ読者のみなさんメールください。影さんもメールください。宛て先は，gm1630@ccmc.ac.upです。ホームページ作成中!!（埼玉県川越市・山田雄一19才）……【影：読者のみんなもメールを送ろう！】

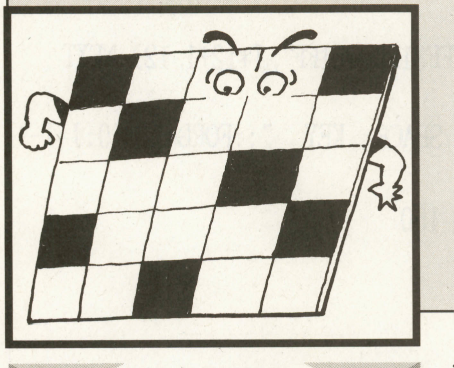
```
100 CLEAR:CLS:V=0.56
110 LOCATE5,1:PRINT"1996 (C) ABCP software":WAIT7
120
FORI=0TO3:DEFCHR$(252+I)=MID$("FFFFFDFDF1FFFFD5ABD5ABFFFFA59999A5FFFF81BDBD81FF",I*12+1,12):NEXT
130 CLS:MODE50,(58,6)-(132,16):LOCATE10,1:PRINT"Panic  Maker"
140  I=0:FORJ=0TO0:I=1-I:POKE&H1775,32*I+7:LOCATE8,3:PRINT"  PUSH  SPACE  KEY  ";:FORL=1TO10:J=J-
(INKEY$=" "):NEXT:J=J+(J=0):NEXT
150 CLS:INPUT"Level=",R$:R=VAL(R$):IF R<=0 OR R<>INTR OR R>100 GOTO 150
160 CLS:ERASEM$:DIM M$(4):POKE&H1775,5:FORI=0TO3
170 L=INT(RAN#*4):IF M$(L)<>"" GOTO170
180 FORJ=0TO3:M$(L)=M$(L)+CHR$(252+I):NEXT:NEXT:U=0:U$="":S=0
190   FORI=1TOR:J=INT(RAN#*4):GOSUB*TATEM:J=INT(RAN#*4):GOSUB*YOKOM:LOCATE10,1:PRINTUSING"Finished
###%";I/R*100:NEXT
200 CLS:LOCATE0,1:PRINT"Panic Maker":LOCATE4,2:PRINTUSING"Ver#.##";V
210 LOCATE20,2:PRINT"Presented":LOCATE24,3:PRINT"By ABCP";
220 I$=CHR$(135):FORI=0TO3:LOCATE11,I:PRINTI$CHR$(48+I+5);:LOCATE18,I:PRINTI$;:NEXT
230 LOCATE21,0:PRINTUSING"Level:###";R:LOCATE21,1:PRINT"Steps:  0"
240 FORI=0TO3:LOCATE13,I:PRINTM$(I);:NEXT
250 I$=INKEY$:I$=INPUT$(1):K=ASC(I$):IF K=ASC("G") GOTO150 ELSE IF K=13 THEN GOSUB*CHECK ELSE IF K<&H31
OR K>&H39 GOTO250
260 J=K-&H31:IF J=8 THEN GOSUB*UNDO ELSE IF LEN(U$)<255 THEN U$=U$+I$ ELSE250
270 IF J<=3 THEN GOSUB*TATE ELSE IF J<=7 THEN J=J-4:GOSUB*YOKO
280 S=S+1:LOCATE27,1:PRINTUSING"###";S:GOTO240
290 *CHECK
300 F=0:FORL=0TO3:FORI=1TO3:IFMID$(M$(L),I,1)=MID$(M$(L),I+1,1)THEN F=F+1
310 NEXT:NEXT:IF F=12 THEN RETURN*OK
320 F=0:FORI=1TO4:FORL=0TO2:IFMID$(M$(L),I,1)=MID$(M$(L+1),I,1)THEN F=F+1
330 NEXT:NEXT:IF F=12 THEN RETURN*OK
340 MODE50,(82,6)-(94,16):MODE51,(83,7)-(95,15):LOCATE14,1:PRINT"NG":WAIT7:RETURN240
350 *OK:MODE50,(70,6)-(108,16):MODE51,(71,7)-(107,15):LOCATE12,1:PRINT"CLEAR!"
360 I$=INKEY$:I$=INPUT$(1):IF I$<>" " GOTO360 ELSE IF R<100 THEN R=R+1
370 GOTO160
380 *YOKO:M$(J)=RIGHT$(M$(J),1)+LEFT$(M$(J),3):RETURN
390                         *TATE:M$(4)=M$(3):FORL=3TO0STEP-1:M$(L)=LEFT$(M$(L),J)+MID$(M$(L-1-
(L=0)*5),J+1,1)+RIGHT$(M$(L),3-J):NEXT:RETURN
400 *YOKOM:M$(J)=RIGHT$(M$(J),3)+LEFT$(M$(J),1):RETURN
410          *TATEM:M$(4)=M$(0):FORL=0TO3:M$(L)=LEFT$(M$(L),J)+MID$(M$(L+1),J+1,1)+RIGHT$(M$(L),3-
J):NEXT:RETURN
420 *UNDO:U=LEN(U$):IF U=0 THEN S=S-1:RETURN
430 J=ASC(RIGHT$(U$,1))-&H31:U$=LEFT$(U$,U-1):S=S-2:IF J<=3 THEN GOSUB*TATEM ELSE J=J-4:GOSUB*YOKOM
440 RETURN280
```



FX-890P

★あの……私のサイフ，カゼがひどくて，困っているんですけど（影さんも？），つぐ美さん，お薬いただけませんでしょうか？（大阪府東大阪市・うしろのサスケ17才）……【つぐ美：はい，お薬ですよ。えーと，お代金はベーマガ2冊買ってくれたら，いらないわ。】

PC-E500用



定番ゲームをポケコンで

ポケットパズル

はたらいたはらたいら

内容

8×4の白黒反転するマスをすべて白色にするゲームです。

遊びかた

このゲームにはAタイプとBタイプの二つのモードが用意されています。基本的にどちらも同じですので，お好みのほうを選んでください。

カーソルで選んだマスの上下左右が白黒反転します。Aタイプは選んだマスも反転し，Bタイプは選んだマスは反転しません。

カーソルは[8][2][4][6]で上下左右に動き，[SPACE]で決定です。

すべてのマスを白くするとクリアです。なおアウトはありません。

《第1表》変数表

M(7,3)	…マスの状態［0が白，1が黒］
B	…………BEEPのON,OFF
M	…………ゲームモード
A	…………シャッフル回数
X,Y	………カーソル位置
C	…………カーソル移動用(X軸)
D	…………カーソル移動用(Y軸)
I$	…………INKEY$
K	…………残り(黒マスの数)
O	…………カウント
I,J	…………ループ用

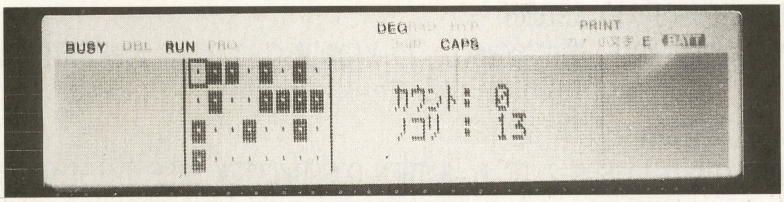
入力方法

オールBASICです。1763バイトあります。

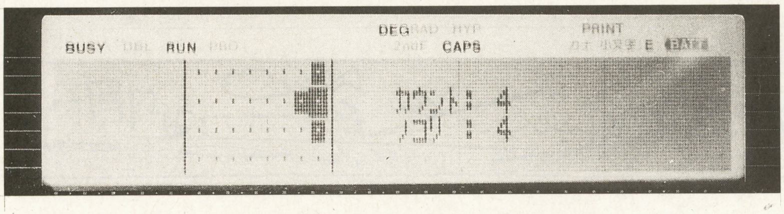
最後に

リストも短く単純なルールですが，遊べるものになっていると思います。ポケコン・ゲームは，その携帯性を生かして，いつでもどこでも気軽にできるのが一番よいと思いませんか？

◀《写真1》音のON／OFFが設定できるぞ！



▶《写真2》黒い部分を全部白にすればOK



◀《写真3》よーし！あとはここだけだー

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームは他機種でも何度か載せたのう。シャッフル数を自由に変えられたり，中央のブロックを変えるかどうかの設定など，これ以上改良の余地はないかのう。
編：完成されているといっても良さそうですね。

『ポケットパズル』のプログラム・リスト

```
10:CLEAR :RANDOMIZE :DIM
   M(7,3)
20:CLS :LOCATE 15,1:PRIN
  T "ﾎﾟｹｯﾄﾊﾟｽﾞﾙ":LOCATE
   12,3:INPUT "ｵﾄ(1.ON
  2.OFF):";B:B=INT B:B=
  2-B:IF B<0OR B>1THEN
  20
30:LOCATE 11,3:INPUT "ﾓｰ
  ﾄﾞ( 1.A  2.B ):";M:M=
  INT M:IF M<1OR M>2THE
  N 40
40:LOCATE 11,3:INPUT "ﾅﾝ
  ｶｲ ｼｬｯﾌﾙ ｼﾏｽｶ?:";A:A=
  INT A:IF A<1THEN 40
50:CLS :FOR I=0TO 7:FOR
  J=0TO 3:PSET (I*6+50,
  J*8+3):NEXT :NEXT :LI
  NE (45,0)-(45,31):LIN
  E (97,0)-(97,31):LOCA
  TE 20,1:PRINT "ｶｳﾝﾄ:
  0":LOCATE 20,2:PRINT
  "ﾉｺﾘ :
60:FOR I=1TO A:X=RND 8-1
  :Y=RND 4-1
70:D=0:IF X>0LET C=-1:GO
  SUB 200
80:IF X<7LET C=1:GOSUB 2
  00
90:C=0:IF Y>0LET D=-1:GO
  SUB 200
100:IF Y<3LET D=1:GOSUB
   200
110:IF M=1LET C=0:D=0:GO
  SUB 200
120:IF Z=1RETURN ELSE NE
  XT :BEEP B,20,50:Z=1
  :X=0:Y=0
130:GOSUB 210:GOSUB 220
140:I$=INKEY$ :IF X<7IF
  I$="6"GOSUB 210:X=X+
  1:GOSUB 210
150:IF X>0IF I$="4"GOSUB
   210:X=X-1:GOSUB 210
160:IF Y>0IF I$="8"GOSUB
   210:Y=Y-1:GOSUB 210
170:IF Y<3IF I$="2"GOSUB
   210:Y=Y+1:GOSUB 210
180:IF I$=" "GOSUB 70:GO
  SUB 220:IF K=0THEN 2
  40
190:GOTO 140
200:BEEP B,40,5:LINE ((X
  +C)*6+48,(Y+D)*8+1)-
  ((X+C)*6+52,(Y+D)*8+
  6),X,BF:M(X+C,Y+D)=1
  -M(X+C,Y+D):RETURN
210:LINE (X*6+47,Y*8)-(X
  *6+53,Y*8+7),X,B:BEE
  P B,50,5:RETURN
220:O=O+1:K=0:FOR I=0TO
  7:FOR J=0TO 3:IF M(I
  ,J)=1LET K=K+1
230:NEXT :NEXT :LOCATE 2
  5,2:PRINT K:LOCATE 2
  5,1:PRINT O-1:RETURN
240:LOCATE 20,0:PRINT "*
  * ALL CLEAR! **":BEE
  P B*3,20,90:END
```

「楽しいパソコン教室」ベーマガ連載のマンガとBASICによるパソコン活用BOOK 3.5FD付き 千八百円

★影さんは，水にとけますか？(静岡県焼津市・KNN24才)……【つぐ美：あら，また影さん，どこかへ行っちゃったのかしら。この忙しいときに…。編：トイレに流されちゃったんじゃないの？　つぐ美：というわけで，影さんは水にとけるようです。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MSX＋FM音源（MSX Music用）

ザ・スキーム
～I'll save you all my justice～

●石原 顕

©ボーステック

原点に帰す

初掲載から４年の年月が流れ去りました。４年もこのマシンで音楽を演っていたことはすごいんだかすごくないんだかよくわからないけど，よくやったなと思います。そんな自分を振り返ると，必ず１人の人物が浮かび上がるのです。私に音楽とMMLの楽しさを，この誌上で教えてくれた人，“古代祐三氏”。私は未だに彼の音楽に魅せられ，彼を尊敬しています。そして彼がいなければ，私もこの誌上にはいなかったはずです。

新世代に向かう

そんな思いがあるからこそ，これを作りました。自分自身の原点であり，経路であり，おそらく帰点であろうこの曲を。彼に敬意と感謝の念を込めて。The Schemeより「I'll save you all my justice」。

ホームページはじめました

http://h-sn001.ise.osaka-sandai.ac.jp/~ishiharaです。見てください。

GORRY先生より一言

４年ですか…そーいえば，私も今年でBMの仕事が10年になります。長かったような，短かかったような…。

必ずしも原曲とイコールではありませんが，うまく「自分の作品」として仕上げられている作品です。

HPはこれから覗きにいきます。私のHPは以下のとおりです。http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry!

『ザ・スキーム～I'll save you all my justice～』のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '      I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE  /  THE SCHEME
20 '
30 '          '96 / 11  PROGRAMMED BY AKIRA ISHIHARA
100 ' READY
110 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):SOUND 7,33:SOUND 6,2:CLEAR 6000
200 ' VOICE SET
210 DIM V%(15):FOR I=4 TO 15:READ V$:V%(I)=VAL("&H"+V$):NEXT
220 _VOICECOPY(V%,@63)
300 ' BASS & MAIN
310 DATA 0000,000A,0000,0000
320 DATA 0E01,02F0,0000,0000
330 DATA 0004,01F0,0000,0000
400 ' DETUNE
410 POKE &HFA4C,20
500 ' ETC
510 DEFSTR A-Y:STOP ON:ON STOP GOSUB 20000
600 ' TEMPO
610 T="T100R8T140
1000 ' BASS
1010 A0="@63Q8V10L16O2
1020 A1=">G2&G4G8G8 E-2&E-4E-8E-8<
1030 A2=">C2&C4C8C8 D4D4D4D4<
1040  C="C 8>C C <
1050  D="D 8>D D <
1060  E="E-8>E-E-<
1070  F="F 8>F F <
1080  G="G 8>G G <
1090  A="A 8>A A <
1100  B="B-8>B-B-<
1110 A3=G+G+G+G+F+F+F+F
1120 A4=E+E+E+E+D+D+D+F
1130 A5=E+E+E+E+D+D+D+D
1140 A6=E+E+E+E+B+B+B+B
1150 A7=">"+C+C+C+C+D+D+D+D+"<
1160 A8=A+A+A+A+"L12D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<L16
1170 A9=E+E+E+E+E+E+E+E
1180 AA=G+G+G+G+G+G+G+G
1190 AB=F+F+F+F+F+F+F+F
1200 AC="R2R2R2R4D4
2000 ' MAIN
2010 B0="Q8L8O4
2020 C0="Q8L8O4
2030 B1="@0V15O4    G2&G4A4B-2&B-4>C4<
2040 C1="@0V11O4 R8 G2&G4A4B-2&B-4>C <
2050 B2="    >E-2G2A2&A2 <
2060 C2="R8 >E-2G2A2&A4.<
2070 B3="@0V15L16O5    G2B-4.AB->C8.<B-8.>C8<A2
2080 C3="@0V11L16O5 R8 G2B-4.AB->C8.<B-8.>C8<A4.
2090 B4="    G2B-4.B->CD8.C8.<B-8A2
2100 C4="R8 G2B-4.B->CD8.C8.<B-8A4.
2110 B5="    G2B-4.B->CD2F2 <
2120 C5="R8 G2B-4.B->CD2F4.<
2130 B6="@63V8L16O5    E-4.<B->E-G4.E-GB-4.FB->D4<B-4
2140 C6="@63V4L16O5 R8 E-4.<B->E-G4.E-GB-4.FB->D4<B-
2150 B7="    C4.<G>CE4E8.GG-4A4>D4G-4<
2160 C7="R8 C4.<G>CE4E8.GG-4A4>D4G- <
2170 B8="    >G2E-4G4F2D4<B-4
2180 C8="R8 >G2E-4G4F2D4<B-
2190 B9="    A2>C4E4L16E&E64C<GE32.CEG>C G-D<AG-L32DG-A>DG-A>DG-<<L16
2200 C9="R8 A2>C4E4L16E&E64C<GE32.CEG>C G-D<AG-L32DG-A>D        <L16
2210 BA="@63V10O4    G2>D2&D4C4<B-4A4
2220 CA="@63V 6O4 R8 G2>D2&D4C4<B-4A8
2230 BB="    G2&G2D2 @3V15L24O5 DFAFA>D<A>DFDFA<
2240 CB="R8 G2&G2D2 @3V11L24O5 DFAFA>D<A>DF   <
2250 BC="    >GAGFDFGAGFDFGAGFDFGAGFDF GFDB-GFGFDC<B-GL16FDFGAGFD
2260 CC="R8 >GAGFDFGAGFDFGAGFDFGAGFDF GFDB-GFGFDC<B-GL16FDFGAG
2270  P="Y49,0@3Y33,25Y17,89@W8Y17,94@W32Y17,99@W32Y17,104@W32Y17,109@W32
2280 BD="    E-FGB->E-2<"+P+">DCDFD8DCDFD8DC<AF
2290  P="Y50,2@3Y34,25Y18,88@W8Y18,93@W32Y18,98@W32Y18,103@W32Y18,108@W32
2300 CD="R8 E-FGB->E-2<"+P+">DCDFD8DCDFD8DC
2310  Y="R16>D-32D16.D-32D16.D-32D16.D8DCDFDC<B-
2320 BE="@10V13L16O5    GFGB-GFGB-GFGB-GFGB-"+Y
2330  Y="R16>D-32D16.D-32D16.D-32D16.D8DCDFD <
2340 CE="@10V 9L16O5 R8 GFGB-GFGB-GFGB-GFGB-"+Y
2350 BF="     GFDB-GFGFDB-GFGFDCD-32D.DFFFGGGAAA>CCDD<
2360 CF=">C<B GFDB-GFGFDB-GFGFDCD-32D.DFFFGGGAAA>CC  <
2370 BG=">   GFDB-GFGFDB-GFGFDB-GFGFDB-GFGGFFDDCC<
2380 CG=">DD GFDB-GFGFDB-GFGFDB-GFGFDB-GFGGFFDD  <
2390 BH="     B-B-GGB-B->CCDDCC<B-B->CCD-DDDFDDDD-DDDFDDD<
```

★マイク●ソフト社，パチンコ業界に参入!? 近所に，「WIN97」なるパチンコ屋ができた。（山口県吉敷郡・モリタール19才）……【影：♪チャンチャラチャチャンチャンチャンチャン…。マイコンBASICマガジンは毎月８日新装開店，よろしく！】

```
2400 CH=">CC< B-B-GGB-B->CCDDCC<B-B->CCD-DDDFDDDD-DDDFD  <
2410  PB="Y49,0@3Y33,25Y17,2@W24Y17,17@W24Y17,34@W4
2420 BI="@3V15L12O5     E-2&E-4&E-12F12G12"+PB+"@W2 B-12G12
2430  PC="Y50,2@3Y34,25Y18,1@W24Y18,16@W24Y18,33@W4
2440 CI="@3V11L12O5 R8 E-2&E-4&E-12F12G12"+PC+"@W2
2450 BJ=      PB+"G2&G2&G8&G24G8.A8.B-8
2460 CJ="R8"+PC+"G2&G2&G8&G24G8.A8.
2470  PB="Y49,0@3Y33,27Y17,2@W16Y33,25Y17,232@W16Y17,204@W8
2480 BK="    >C4.D2<L24GAB->C4D4<B->CDFDF<"+PB
2490  PC="Y50,2@3Y34,27Y18,1@W16Y34,25Y18,231@W16Y18,203
2500 CK="R8 >C4.D2<L24GAB->C4D4<B->CDFDF<"+PC
2510 BL="    >FFFGGGFFFDDDFFFDDDCCC<B-B-B->CCC<B-B-B-GGGFFFDDDL16GAB->CDC<
2520 CL="R8 >FFFGGGFFFDDDFFFDDDCCC<B-B-B->CCC<B-B-B-GGGFFFDDDL16GAB->C  <
2530 BM=">    D2&D2D8.C8.<B-8A8.B-8.>C8<
2540 CM=">DC D2&D2D8.C8.<B-8A8.B-8.
2550 BN="      AB-A8&A2>C4F2&F2 <
2560 CN=">C8< AB-A8&A2>C4F2&F4.<
2570 BO="@63V8O2 G2&G2&G2&G2
2580 CO="@63V4O2 G2&G2&G2&G2
2590 BP="O7G2&G2&G2&G2
2600 CP="O7G2&G2&G2&G2
2610 BQ="R2R2R2R4 @63V8O6 F4
2620 CQ="R2R2R2R4 @63V8O6 C4
3000 ' BACKING
3010 D0="Q8L16O5
3020 E0="Q8L16O5
3030 F0="Q8L16O5
3040  Y=" G 8G  B-V3B-V11B-V3B-V11B- A 8G 4 R8":D1="@63V11"+Y+Y
3050  Y=" D 8D  G V3G V11G V3G V11G  D 8D 4 R8":E1="@63V11"+Y+Y
3060  Y="<B-8B->D V3D V11D V3D V11D <B-8B-4>R8":F1="@63V11"+Y+Y
3070 D2="G 8G B-V3B-V11B-V3B-V11B-A 8.B-8.>C 8 D 2&D 4 F4<
3080 E2="E-8E-G V3G V11G V3G V11G E-8.E-8. E-8 A 2&A 4>D4<
3090 F2="C 8C E-V3E-V11E-V3E-V11E-C 8.C 8. C 8 F 2&F 4 A4
3100 D3="@63V8O6  G 2&G G V0G V8G G 8G 8 F2&FFV0FV8FF8F8
3110 E3="@63V8O6  D 2&D D V0D V8D D 8D 8 C2&CCV0CV8CC8C8
3120 F3="@63V8O6 <B-2&B-B-V0B-V8B-B-8B-8 A2&AAV0AV8AA8A8>
3130 D4=" E-2&E-E-V0E-V8E-E-8E-8 D2D4 F4
3140 E4="<B-2&B-B-V0B-V8B-B-8B-8 A2A4>C4
3150 F4="<G 2&G G V0G V8G G 8G 8 F2F4 A4>
3160 D5=" E-2&E-E-V0E-V8E-E-8E-8 D2D4 D4
3170 E5="<B-2&B-B-V0B-V8B-B-8B-8 A2A4 A4>
3180 F5="<G 2&G G V0G V8G G 8G 8 F2F4 F4>
3190 D6="@10V13O5 B-2 G 4 G 4B-2>D 4<B-4
3200 E6="@10V11O5 G 2 E-4 E-4F 2 B-4 F 4
3210 F6="@10V11O5 E-2<B-4>C 4D 2 F 4 D 4
3220 D7="G2 E4 G4A 2 G-2
3230 E7="E2 C4 E4G-2 D 2
3240 F7="C2<G4>C4D 2<A 2>
3250 D8="G2>C2C2 V15 D 8V7D V15D 8V7D V15D 8<
3260 E8="E2 G2A2 V13 A 8V5A V13A 8V5A V13A 8
3270 F8="C2 E2E2 V13 G-8V5G-V13G-8V5G-V13G-8
3280  P1="Y19,245@W64Y19,225@W64Y19,205@W64Y19,185@W64
3290  P2="Y19,165@W64Y19,145@W64Y19,125@W64Y19,105@W64
3300  P="Y51,0@6Y35,27Y19,0@W4Y35,25"+P1+P2
3310 D9="@6V10O6L32<FGAB>CDEFL16"+P+"R8R2F4R8FR8F
3320 E9="@6V10O6                  R4D 4R4R2C4R8CR8C
3330 F9="@6V10O6                 <R4B-4R4R2A4R8AR8A>
3340 DA=" R4E-4R2R8DR8DR8D8.DR8 F
3350 EA="<R4B-4R2R8AR8AR8A8.AR8>C
3360 FA="<R4G 4R2R8FR8FR8F8.FR8 A>
3370 DB=" R4G 4R4R2F4R8FR8F
3380 EB=" R4D 4R4R2C4R8CR8C
3390 FB="<R4B-4R4R2A4R8AR8A>
3400 DC="@63V7O5 G 4. A8&A2B-4.>C8&C2<
3410 EC="@63V7O5 E-4. F8&F2G 4. A8&A2
3420 FC="@63V7O5<B-4.>C8&C2E-4. F8&F2
3430 DD=">G 4. A8&A2B-4.>C8&C2<<
3440 ED=">D 4. F8&F2G 4. A8&A2<
3450 FD=" B-4.>C8&C2D 4. F8&F2<
3460 DE=">D 2&D 2&D 2 D8.C8.<B-8
3470 EE=" B-2&B-2&B-2&B-2
3480 FE=" G 2&G 2&G 2&G 2
3490 DF=">C2&C2&C2&C2<
3500 EF=" A2&A2&A2&A2
3510 FF=" F2&F2&F2&F2
3520 DG="@0V10O5 G 2&G 2&G 2&G 2
3530 EG="@0V10O5 D 2&D 2&D 2&D 2
3540 FG="@0V10O5<B-2&B-2&B-2&B-2>
3550 DH="O6 G 2&G 2&G 2&G 2
3560 EH="O6 D 2&D 2&D 2&D 2
3570 FH="O6<B-2&B-2&B-2&B-2>
3580 DI="R2R2R2R4 @63V8O5  F4
3590 EI="R2R2R2R4 @63V8O5  C4
3600 FI="R2R2R2R4 @63V8O5 <A4>
3610 DJ=" Q5G G G G R8G G G G R16Q8G 8R16G 8 Q5FFFFR8FFFFR16Q8F8R16F8
3620 EJ=" Q5D D D D R8D D D D R16Q8D 8R16D 8 Q5CCCCR8CCCCR16Q8C8R16C8
3630 FJ="<Q5B-B-B-B-R8B-B-B-B-R16Q8B-8R16B-8 Q5AAAAR8AAAAR16Q8A8R16A8>
3640 DK=" Q5E-E-E-E-R8E-E-E-E-R16Q8E-8R16E-8 Q5DDDDR8DDDDR16Q8D8R16 F8
3650 EK="<Q5B-B-B-B-R8B-B-B-B-R16Q8B-8R16B-8 Q5AAAAR8AAAAR16Q8A8R16>C8
3660 FK="<Q5G G G G R8G G G G R16Q8G 8R16G 8 Q5FFFFR8FFFFR16Q8F8R16 A8>
5000 ' RHYTHM
5010 G0="@A14V8 Y22,89Y24,89
5020  Y="B!4B!4B!4B!8B!8
5030 G1=Y+Y
5040  Y="B32B32B16B16B16
5050 G2="B!4B!4B!4M!B!32M!B!32M!B!16M!B!16M!B!16"+Y+Y+Y+"M!B!4
5060  Y="HB!4CM!B!4HB!4HM!B!4
5070 G3=Y+Y
5080 G4=Y+"CB!4CB!4CB!4CM!B!16M!B!16M!B!16M!B!16
5090  Y="CB!4CM!B!8B16B16CB!4CM!B!4
5100 G5=Y+Y
5110  X="B16B16B16B16":X=X+X+X
5120 G6=Y+X+"M!B!16M!B!16M!B!16M!B!16
5130  Y="HB!4CM!B!4HB!4HM!B!4
5140 G7=Y+"HB!4CM!B!4HB!4M!B!8M!B!16M!B!16
5150  Y="CB!4CM!B!4CB!4CM!B!4
5160 G8=Y+Y
5170 G9=Y+X+"M!B!16M!B!16M!B!16M!B!16
5180  Y="CB!4CM!B!4CB!4CM!B!4
5190 GA=Y+Y
5200  Y="HCB16H16H16H16
5210 GB="HCB32H32H16H16H16"+Y+Y+Y+Y+Y+Y+"CM!B!4
6000 ' NOISE
6010 H0="S0M500L16
6020 H1="C8C8M200C8M500C8C8CC8M200CM500C8 C8C8M200C8M500C8C8CCM200CM500CCC
7000 ' CYMBAL
7010 I0="L16O8
7020 I1="R2R2R2R4V13BV12BV11BV10B
7030 I2="V13BV12BV11BV10B V9BV8BV7BV6B V5BV4BV3BV2B
8000 ' TOM
8010 J0="L64O3
8020  B="V12BV10AV9GV8F
8030  F="V12FV10EV9DV8C
8040  C="V12C<V10BV9AV8G>
8050  Y="V12BV10AV12BV10A
8060  X="V12FV10EV12FV10E
8070  W="V12C<V10B>V12C<V10B>
8080 J1="R2R2"+Y+B+B+B+X+F+F+F+W+C+C+C
8090 J2="R2R2"+B+B+B+B+F+F+F+F+C+C+C+C
10000 ' PLAY
10010 PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T
10020 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J0
10030 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
10040 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,"",I1,J1
10050 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,"",I2
10060 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G3
10070 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3
10080 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G4
10090 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G5,"",I2
10100 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G5
10110 PLAY#2,A6,B8,C8,D6,E6,F6,G5
10120 PLAY#2,A8,B9,C9,D8,E8,F8,G6,"","",J2
10130 PLAY#2,A3,BA,CA,D9,E9,F9,G3,"",I2
10140 PLAY#2,A4,BB,CB,DA,EA,FA,G3
10150 PLAY#2,A3,BC,CC,DB,EB,FB,G3
10160 PLAY#2,A4,BD,CD,DA,EA,FA,G3
10170 PLAY#2,A3,BE,CE,DJ,EJ,FJ,G3,"",I2
10180 PLAY#2,A4,BF,CF,DK,EK,FK,G3
10190 PLAY#2,A3,BG,CG,DJ,EJ,FJ,G3
10200 PLAY#2,A5,BH,CH,DK,EK,FK,G7
10210 PLAY#2,A9,BI,CI,DC,EC,FC,G8,"",I2
10220 PLAY#2,AA,BJ,CJ,DD,ED,FD,G8
10230 PLAY#2,A9,BK,CK,DC,EC,FC,G8
10240 PLAY#2,AA,BL,CL,DD,ED,FD,G8
10250 PLAY#2,A9,BN,CM,DE,EE,FE,G8
10260 PLAY#2,AB,BN,CN,DF,EF,FF,G9,"","",J2
10270 PLAY#2,AA,BO,CO,DG,EG,FG,GA
10280 PLAY#2,AA,BP,CP,DH,EH,FH,GA
10290 PLAY#2,AC,BQ,CQ,DI,EI,FI,GB,"",I1
10300 GOTO 10050
20000 END
```

「オリジナル・ゲーム・グランプリ」ベーマガ連動のCD－ROM本。オリジナル・ゲーム満載で、CD－ROM付き絶対買い得！　九百八十円

★アルバイトなどをして，ためたお金で，やっとパソコン買い換えが出来ます。まあ43万よくためたもんだと思う。(岩手県九戸郡・粒来国充16才)……【影：エライ！購入予定のパソコンは何かな？ベーマガが100冊くらい買うお金は残しておいてね。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV2＋GS音源用

バーチャファイター3 ～ROWDY～

●上古仁志　©SEGA

頑張りましょう

いや～もう師走ですわ。寒いっすね。これが載る頃はとっくに年が明けてますね。ども，上古です。

さて，今回は，格闘ゲームも巷(ちまた)に溢(あふ)れている昨今，間違いなくトップクラスの人気を持ち，初めてポリゴンを使用した(格闘ゲームにね)有名ゲーム，バーチャファイターシリーズの3作目から選ばせて頂きました。え～オープニングでしょうか？1回もやったことがないので，どこで使われているのか分かりかねますが，CDで冒頭を飾る曲名は，“Rowdy”であります。ラウステージの曲も雰囲気出てて良かったんですけどね。

内容

ちこっと原曲とは異なる部分もちらほらと。と，まぁ言ってもほとんど同じですが。

最後に，よくあるパターンのラストを付けてみましたが，ちょっと失敗だったかなぁ？何かやってみたかったもんで。それと，ギターも加えてみましたが，これはラストに向けてもり上がりそうだったので作ってみました。もうちょっとテンポ落とすといいかもしれません。実は曲を聴いていたら，インスピレーションが突如湧いてきたので，短い時間でできちゃいました。

プログラム

リスト，思ったより短くまとまったんじゃあないんでしょうか？16トラックのother. 2は打たなくてもいいですし。でも興味のある人は，打ち込んでみてはいかがでしょうか？

ギターのカッティングはいまいちですねー。でもいろいろいやると，アップテンポな曲だけにもたつきだすし，こんなとこが無難ですかね。

2，3，4と5，6チャンネルはコピーで楽ちんなはず。全く同じじゃあないぞ。頑張って打ち込んでください。

余　談

SC-88Pro欲しいすね。本でスペック等読んでみたら凄(すご)いじゃあないすか。ギターなんかかなり歪(ひず)みが出せるみたいだし。“64”ボイス&エフェクト？何でもしほうだいか？うむ。それとゴルグのシンセサイザーも欲しいすね。MIDIモジュールじゃあなくてキーボードね，高いけど。

さて，次回ですが，タクティクスオウガの中から1曲いかせてもらいますわ。できたらですが。ヒップホップやテクノなどのビートの強いクールな曲もいいっすね。ナムコのレースものあたりのダンスサウンドとかね。ダンサブルなハウス系もいいね。

それでは，また。

GORRY先生より一言

対戦もそろそろ浸透してきたころでしょうか。さっそくの登場です。

どうしてもギターが弱いのはしょうがないのですが，いろいろ飾りつけをして，それをうまく補っています。

しかし…どうしてセガのGMCDは基版をそのまま入れずにアレンジしてしまうんでしょうか。「セガラリー」くらいまで作り直してしまうならまだしも，古くは「アフターバーナー」のころからの「いじってしまう」作りかたには少々の疑問を感じるのですが…。

セガといえば…サターンBASICが発売ですね。新しいGMプログラム・マシンとなれるでしょうか…。

『バーチャファイター3～ROWDY～』のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
=============== vf301.ms ===============
* ---------------------------------------------------------------------------
#title          - R o w d y - [ バーチャファイター３ ]
#composer       光吉 猛修 (Takenobu Mitsuyoshi)
#programmer     上古 仁志 (hitoshi uefuru) [ 1996.11.28. ]
#midi-module    Roland.SC-55(GS)
#tempo-mode     TRUE
#octave-x-mode  TRUE
#volume-x-mode  TRUE
#q-mode         TRUE
#volume-sens    8

```

★VB研の所長さ～ん，原稿落とさないでよ～～。たよりにしてるんだから！（京都市・**池内宏樹14才**）……**【編**：たのみますよ，VB研所長！**VB研所長**：もしかしてOF初登場かな？うれしいなー。**編**：読者の皆さん，すみません，これですから。**】**

```
* ------ Exclusive Message. -----------------------------------------------------------------
00 CH01 t255 E2:RA                               r8     * Reset All.
00 E2:ER 0,1,0,116,36,0,17                       r8     * Reverb.
00 E2:EC 6,4,112,8,84,3,24                       r8     * Chorus.
00 E2:PR 4,2,2,2,2,2,2,4,2,2,0,0,0,0,0,0 r8     * Voice Reserve.

00 t402 r2 S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7 S8 S9 S10 S11 S12 S13 S14 S15 S16
* ------ Rhythm Section. --------------------------------------------------------------------
01 CH10 @32 l8 V100 v100 CC$5B,84 CC$5D,57 MM1
02 CH10     l4      v100                   MM1
01 MSx,"CC$63," MSy,"CC$62," MSz,"CC$06,"
* ------ Parameter. ------------------------------------------------------------------------
01 x24 y35 z63  x24 y40 z60  x24 y41 z65  x24 y43 z65          * Picth.
01 x24 y45 z65  x24 y47 z65  x24 y42 z63  x24 y44 z63
01 x24 y46 z63  x24 y49 z63  x24 y57 z63  x24 y59 z63
01 x26 y35 z120 x26 y40 z112 x26 y41 z88  x26 y43 z88          * TVA.
01 x26 y45 z88  x26 y47 z88  x26 y42 z64  x26 y44 z64
01 x26 y46 z72  x26 y49 z60  x26 y57 z60  x26 y59 z112
01 x28 y35 z64  x28 y40 z61  x28 y41 z116 x28 y43 z116         * Panpot.
01 x28 y45 z116 x28 y47 z116 x28 y42 z32  x28 y44 z32
01 x28 y46 z32  x28 y49 z28  x28 y57 z100 x28 y59 z96
01 x29 y35 z127 x29 y40 z127 x29 y41 z127 x29 y43 z127         * Reverb.
01 x29 y45 z127 x29 y47 z127 x29 y42 z84  x29 y44 z84
01 x29 y46 z84  x29 y47 z92  x29 y57 z92  x29 y59 z96

* ------ Drums. ----------------------------------------------------------------------------
01 MSb,"n35," MSs,"n40," MSc,"n41," MSd,"n43,"
01 MSh,"n35,2n40,2.n35,4n40,4n35,4" MSe,"n45," MSf,"n47," W r1
01 b#90)48s64s64(48s4edc4b2b4 r4b4b4bbs4b2b4 r4b#42)48s64s64(48s4b4ssffeedc
01 b1b2))ss((ss [ b0[r1]4 ]3 b1r1)90[s(6]15s l4
01   [ h / r2sbr2s2 ] rbsb2bs2   h r2sbr2sb r2s2rbs2 )64[s8(]8s1
01 [ [ h / r2sbr2s2 ] rbsb2bs2   h [r2sb] r2s2rbs2 / b2s2s8sb8s2 ] b2s2[s0f8e8d8c8]
01 h rbs2rbsb [rbs2] b2s2rbss8s8 h rbsb2bsb [rbs2] rb[s0f8]b0e[sb]
01 h [r2sb] [ r2s2rbsb / [rbsb] ] [r2sb] r2s2bbs2 b2s2)32[s8(]4s0f8e8d8c8
01 b.b8s2bbsb [r2sb],[ r2s2bbsb / [rbsb] ] [r2sb] [ rbs2bbsb ]5 r4b4s2b4)s4((b2.)
01 b1rbrb r1rbrb rbrrr1 l8 b1b2))ss((ss b4s2.s2)40rs(ss(32
01 l6 b4s2.bsfedc )96[[s12](]12fdcedc s8(b2..)
01 r1 r4)64[b8(4]16[b4]12b4.b4.b2b2 b1b1r1s8(b2.. r2.))e4d4((b2.

* ------ Percussion. -----------------------------------------------------------------------
02 MSh,"n46,2))n46,2((n46,4" MSc,"n42," MSd,"n44," MSo,"n46,"
02 MSi,"n59,2))n59,2((n59,4" MSe,"n49," MSf,"n57," MSg,"n59," W r1
02 f1rocf r1rocf rocrr1 f1r#2e#190 [ )64rc(64o2 / )64rc(56o2( ]8 )64r2.c(64
02 f2he2.)o(f2.(o2) f2h[(o)d]f2.o2 e2hf2.)o(e2.(o)f r2hro2(o)72cr1(64
02 f2he2.)o(f2.(o2) f2h[(o)d]3r4o2 e2hf2.)o(e2.(o)f r2hre2 o)64cr2(64fe
02 r2he2.)o(f2.(o2) f2he2f2e2.f2   e2hf2.)o(e2.(o)f r2hre2 o)64cr1(64
02 f2he2.hf r2hr)o2((o2))o2(o2 f2he2.hf r2he2.)d))d((([(o)d]
02                  f2i e2.gf2.gf r2g2[)g2(/g2]3ge r2if2.ge2.gf r2ire2g2[(o)d]
02 )d))d(40r#2f#190))g e2.gf2.gf r2g2[)g2(/g2]3ge r2if2.ge2.gf r2ie2.g2)g2(gf
02 r2i((e2.))g2)g2(g((f)) r[g3)32g6(32/))g3)32g6(32((]e[)32g(32g]((g)o2)c2
02 [ (c)32c((c))c(((c)40c(48c)64c(56 ] (c)40c((c))c(32[o)32c(32] [ f1e1 / f2hr ]
02 [r1]3r8(f2..) r1 r)96[e8f8(]8[ef(4]6e.f.(4e2f2(4 e1f1r1r8(e0f2.. r2.)56[g8)f8(]e2.

* ------ Bass. -----------------------------------------------------------------------------
03 CH1 @87 l4 o1 q16 p64 V44 v127 CC$5B,17 CC$5D,17 BR16 W r1
03 br1brb r1rbrb rbrrr1 <c1d1 [ [e]16 [a]16 ]
03   [ [e]6f+g2gga2aa/a [e]6f+grgra2.b2 ] <c2[c]7 [d]4>r1
03 [ [ [e]6f+g2gga2aa/a [e]6f+grgra2.b2 ] <c2[c]7 [d]8> ]
03 [ <[e-]7d2[d]6> / g2[g]15 ] e2[e]13f+g
03 [ [a]5<dd-c2ccd2dd>a2aaaa<dd-crcrd2dd>a& r[a]4<dd-c2ccd2dd> / f2[f]7ggggeeee ]
03 < [e-2.[e-]5] > [f2.[f]5]3 f2.ffq10fq16f+2&[B-1r64&]31B-1r64B
03 br1brb r1rbrb rbrrr1 [ <c1d1> / b1&r1 ] V48 [r1]3r8e2..&
03 [r1&]5 [r8&}1]48 r8V48e2..& r2.&[B-1r64&]32B-16rrr

* ------ Guitar.1 --------------------------------------------------------------------------
04 CH2 @29 l4 o2 q16 v100 CC$5B,64 CC$5D,84 M0,36
04 MSh,"q10" MSi,"q16" E2:TA 2,56,76,62,62,64,66,66,66 W r#191
04 br1brb r1rbrb rbrrr1 Q6<c1d1>Q b0[r1&]6r1 o6 e0[r1&]8r1 o3
04 ( eeee2ef+g1a1&r [e]6f+grgra2.b2 [e]6f+g1a1<c&r1&r1d1r1>
04 [ [ h>[e]6f+i<g2>hggi<a2>haa/a h[e]6f+i<grgra2.b2 ] i<c2>h[c]7[d]8 ]
04 [ h[e-]7i<d2>h[d]6i / g2h>[g]15< ] b2h>[b]15<
04 [ h>[a]5<dd-i<c2>hcci<d2>hddia& r h>[a]4<dd-i<crcrd2>hddia&
04  rh>[a]4<dd-i<c2>hcci<d2>hddi / f2h>[f]7[g]4[e]4< ]
04 [<e-2.>h[e-]5i] [f2.h>[f]5<i]3 f2.h>ff<fi))f+1(
04 e0brrr[re0b]r1[re0b]3rrr1 Q6 [ <c1d1> / b1&r1 ] Q r1
04 o6 d#2d+#2e#188&r1 o2 r8e2..&[r1&]11 r8e2..&r1&r2r2

* ------ Guitar.1 (Sub Data) ---------------------------
05 CH2 BR16 MSh,"r64" MSi,"B1" MSj,"B-1" W r#191
05 p12 V64 [r1]13 [}1hh]64 p64 V8 [h{1]64
05 r1 [jh]16[hi]16 r1 [jhh]16[hhi]16
05 r4 [jh]16[hi]16    [jh ]8 [h i]8 r2r1r1 [jr48]48B
05 p12 V64 [r1]103 r2.[jh]32B [r1]13
05 p64 V62 r2[jr16]8[jhh]16[jh}1]32B
05 p12 V64 [r1]6 [r8}1]48 r8V56r2..r2.[jh]32B-16r4r2

* ------ Guitar.2 --------------------------------------------------------------------------
06 CH3 @29 l4 o2 q16 v100 CC$5B,64 CC$5D,84 M0,36
06 MSh,"q10" MSi,"q16" E2:TA 2,56,76,62,62,64,66,66,66 W r#191
06 er1ere r1rere rerrr1 Q6g1a1Q e0[r1&]13r1 o6 >a0<d#2>a+0<d+#2>b0<e#188&r1 o2
06 ( bbbb2b<c+d1d-1&r> [b]6<c+drdrd-2.e-2> [b]6<c+d1d-1e&r1&r1f+1r1>
06 [ [ h>[b]6<c+i<d2>hddi<d-2>hd-d-/d- h>[b]6<c+i<drdrd-2.e-2> ] i<e2>h[e]7[f+]8 ]
06 [ h[b-]7i<a2>h[a]6i / <c2>h[c]9[d]6 ] <e2>h[e]13f+g
06 [ h[e]5ag+i<g2>hggi<f+2>hf+f+i<e&  r>h[e]4ag+i<grgrf+2>hf+f+i<e&>
06  rh[e]4ag+i<g2>hggi<f+2>hf+f+i / <c2>h[c]7>[b]8< ]
06 [<g2.>h[g]5i] [b-2.h>[b-]5<i / a2.h>[a]5<i] a2.h>aa<g+i))a1(<
06 er1ere r1rere rerrr1 Q6 [ g1a1 / e1&r1 ] Q r1
06 o5 a#2a+#2b#188&r1 o1 r8b2..&[r1&]11 r8b2..&r1&r2r2

* ------ Guitar.2 (Sub Data) ---------------------------
07 CH3 BR16 MSh,"r64" MSi,"B1" MSj,"B-1" W r#191
07 p116 V56 [r1]22 p64 V52 r2[jr16]8[jhh]16[jh}1]32B
07 p116 V56 [r1]103 r2.[jh]32B [r1]13 p64 V52 r2[jr16]8[jhh]16[jh}1]32B
07 p116 V56 [r1]6 [r8}1]48 r8V52r2..r2.[jh]32B-16r4r2

* ------ Guitar.3 --------------------------------------------------------------------------
08 CH4 CC0,8 @30 l4 o1 q16 p64 v100 CC$5B,64 CC$5D,84 M0,36
08 MSh,"q10" MSi,"q16" E2:TA 4,56,76,62,62,64,66,66,66 W r#190
08 br1brb r1rbrb rbrrr1 Q6<c1d1>Q b0[r1&]6r1 o5 e0[r1&]8r1 o2
08 ( eeee2ef+g1a1&r [e]6f+grgra2.b2 [e]6f+g1a1<c&r1&r1d1r1>
08 [ [ h>[e]6f+i<g2>hggi<a2>haa/a h[e]6f+i<grgra2.b2 ] i<c2>h[c]7[d]8 ]
08 [ h[e-]7i<d2>h[d]6i / g2h>[g]15< ] b2h>[b]15<
08 [ h>[a]5<dd-i<c2>hcci<d2>hddia& r h>[a]4<dd-i<crcrd2>hddia&
08  rh>[a]4<dd-i<c2>hcci<d2>hddi / f2h>[f]7[g]4[e]4< ]
```

「インターネット／パソコン通信BBS電話帳1996年春・夏号」パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報を満載　CD—ROM付き　二千九百円

★このごろ「読者の闘技場」には，あまり好感が持てない。ハガキの内容はおもしろいのである。それに対するコメントに問題あり。内容があまりにも露骨でいやらしい‼ファンとして，この点の改善を求めます。(大分市・**川越健士18才**)…… **【編：はっ!しかと。】**

```
08 [<e-2.>h[e-]5i] [f2.h>[f]5<i]3 f2.h>ff<fi))f+1(
08 e0brrr[re0b]r1[re0b]3rrr1 Q6 [ <c1d1> / b1&r1 ] Q r1
08 o5 d#2d+#2e#188&r1 o1 r8e2..&[r1&]11 r8e2..&r1&r2r2

* ------ Guitar.3 (Sub Data) ---------------------------
09 CH4 BR16 MSh,"r64" MSi,"B1" MSj,"B-1" W r#190
09 V56 [r1]13 [}1hh]64 V0 [h{1]64
09 r1 [jh]16[hi]16 r1 [jhh]16[hhi]16
09 r4 [jh]16[hi]16    [jh ]8 [h i]8 r2r1r1 [jr48]48B
09 V56 [r1]103 r2.[jh]32B [r1]13
09 V52 r2[jr16]8[jhh]16[jh}1]32B
09 V56 [r1]6 [r8}1]48 r8V52r2..r2.[jh]32B-16r4r2

* ------ Synth.1 ---------------------------------------------------------------------
10 CH5 CC0,8 @30 l4 o2 q16 p28 V44 v127 CC$5B,40 CC$5D,57
10 E2:TA 5,52,68,66,66,64,64,64,68 CC65,127 CC5,8 M36,64 W r#191
10 br1brb r1rbrb rbrrr1 <c1d1> M128,64 b0[r1&]15 [r1]16 CC0,8 @30 p64 V64 r<<egb
10 [ <e0>[r1&]3rbag ae0[r1&]3rb<d& r2f+2&r1&r1&r>bag ae2.&r1&/r1regb ] @81 V64 r1&r1
10    r   <dc>b-<c>gfg2<g2f2g2d& rd+ef2>b-fg&r1&r2.r
10 )32d(32<d2>b-<c>gfg2<g2f2g2e& r1&re-ea a-1& @81 V64 r>g+ab<
10 [ c1&r1&r2.>a4<e2c> b& r2<c>a1Q3l12))>b<cc+defgg+ab<cc+Q0l4((d2>ab<c&
10   r1&r1&r2.>a4<e2c>/b& r2<c>a2b<cd&r1r>g+ab< ] >b-& r2<c>g1&r1&r2ab-<c& [r1&]r1c2.f&
10 [r1&]3r CC0,8 @30 o2 p28 V52 v100 r1 br1brb r1rbrb rbrrr1 [ <c1d1> / b1&r1 ]
10 [r1]3r8e2..& [r1&]5 [r8&}1]48 r8V52b2..&r1&r2r2

* ------ Synth.1 (Bend Data) ---------------------------
11 CH5 l16 MSh,"r#1" MSi,"B1" MSj,"B-1" MSm,"rB32rBrB-32rB" W r#191 [r1]40
11 BR8 [ [r1]3[jhh]24BB-16[rB8]r8Br2 [r1]3r4[jh]48Br2[hi]16r#80B
11 [hhhi]8r8[jh]24r8[r1][jhh]24BB-16[rB8]r8Br2 [r1]4 ]
11 BR8 [r1]r4B-32[hhi]32r6r1r4 BR2 [r1][m]6r2
11 BR8 r#88[jh]16r#40Br2r1B-32[hhi]32r6r1 BR2 B-32[hhhi]32r2.[jr32]8Br1mmmr1
11 BR8 [ B-16[hhhi]16r1r1r2r8[jh]24Br8[jhhh]16r8Br2 [r1]3r2.B-16[hhhi]16
11 [r1]3r8[jhhh]16r8Br2 [r1]4 ] [r1]r2&[jhhh]32B
11 r4B-24r4Br4B-16[r32i]16 [r1]32 BR16 r2.[jhhh]32B-16r4r2

* ------ Synth.2 ---------------------------------------------------------------------
12 CH6 CC0,8 @30 l4 o2 q16 p100 V44 v127 CC$5B,64 CC$5D,64
12 E2:TA 6,52,68,68,68,64,64,64,68 CC65,127 CC5,8 M36,64 W r#191
12 er1ere r1rere rerrr1 g1a1 M128,64 e0[r1&]15 [r1]16 CC0,8 @30 V64 v76 p64 r2 r<<egb
12 [ <e0>[r1&]3rbag ae0[r1&]3rb<d& r2f+2&r1&r1&r>bag ae2.&r1&/r1regb ] @81 V64 r1&r1
12    r   <dc>b-<c>gfg2<g2f2g2d& rd+ef2>b-fg&r1&r2.r
12 )32d(32<d2>b-<c>gfg2<g2f2g2e& r1&re-ea a-1 CC0,8 @30 V64 v94 >ab<
12 [ c1&r1&r2.>a4<e2c> b& r2<c>a1Q3l12>b<cc+defgg+ab<cc+Q0l4d2>ab<c&
12   r1&r1&r2.>a4<e2c>/b& r2<c>a2b<cd&r1r>g+ab< ] >b-& r2<c>g1&r1&r2ab-<c&
12 [r1&]r1c2.f& [r1&]3r o2 p100 V48 v127 r1 er1ere r1rere rerrr1 [ g1a1 / e1&r1 ]
12 [r1]3r8e2..& [r1&]5 [r8&}1]48 r8V48e2..&r1&r2r2

* ------ Synth.2 (Bend Data) ---------------------------
13 CH6 l16 MSh,"r#1" MSi,"B1" MSj,"B-1" MSm,"rB32rBrB-32rB" W r#191 [r1]40 r2
13 BR8 [ [r1]3[jhh]24BB-16[rB8]r8Br2 [r1]3r4[jh]48Br2[hi]16r#80B
13 [hhhi]8r8[jh]24r8[r1][jhh]24BB-16[rB8]r8Br2 [r1]4 ]
13 BR8 [r1]r4B-32[hhi]32r6r1r4 BR2 [r1][m]6r2
13 BR8 r#88[jh]16r#40Br2r1B-32[hhi]32r6r1 BR2 B-32[hhhi]32r2.[jr32]8Br1mmmr2
13 BR8 [ B-16[hhhi]16r1r1r2r8[jh]24Br8[jhhh]16r8Br2 [r1]3r2.B-16[hhhi]16
13 [r1]3r8[jhhh]16r8Br2 [r1]4 ] [r1]r2&[jhhh]32B
13 r4B-24r4Br4B-16[r32i]16 [r1]32 BR16 r2.[jhhh]32B-16r4r2

* ------ Keyboard. -------------------------------------------------------------------
14 CH7 @5 l4 o4 q16 p64 V56 v100 CC$5B,64 CC$5D,34 BR16 W r#190
14 e0brrr[re0b]r1[re0b]3rrr1 g0<c1>a0<d1> (22
14 [ >b0<ee0gg0bb0<d2>g0b2>b0<e2>g0<dd0gg0<d&r1> ]4 (2
14 [ >b0<ee0gg0bb0<d2>g0b>b0<g / b0<d1>a0<d-&r1> ] [b0<d>r]a0<d-2.>b0<e-2>
14 >b0<ee0gg0bb0<d2>g0b>b0<gb0<d1>a0<d-1(c0e& r1&r1e0f+1r1
14 @16 o4 V44 v100 CC$5D,64 [ >b0<e1&r2c+0f+d0g1d-0a1/d-0a
14 >b0<e1&r2c+0f+[d0gr]d-0a2.e-0b2 ] e0<c&r1&r1> f+0<d1&r2.r>
14 @55 o6 V56 v127 CC$5D,34 ))>b0<e1((r2.d0g1d-0a1r
14 >b0<e1r2.[d0gr]d-0a2.e-0b2 >b0<e1r2.d0g1d-0a1e0<c1>r1rd0f+1r1
14 @16 l2 o5 V48 [ >b-0<e-1&r.>a0<d1&r1/>g0<c4& r1&r1))>c0g<((d0gc0fd0g ] e0b4&[r1&]3rr
14 @5  l4 o5 V56)[ >a0<c1r2.e0g1d0f+1e0g1r1 [e0gr]d0f+1>a0<c1r1e0g1d0f+1 /
14 c0f1&r1g0b1g+0b1r ] [e-0g1&r1] [g0b-1&r1 / f0a1&r1] f0a1 r>>f0<f<f+0a1 v100
14 >e0brrr[re0b] r1[re0b] re0brrr1 [ g0<c1>a0<d1> / e0b1&r1 ] [r1]3r8e0g+0b2..&[r1&]4r1
14 @17 l8 v127 CC$5B,34 <c+>b<c+dedf+e g+e>b<ae>b<bg+ <c+6>b6<c+6> l4 b0<d>b0<d+>
14 b0<e.>g+0<e.e0g+. e0b2.e0g+0b&r2.r e0b0<e2..&>r2.&[B-1r64&]32B-16r4r2

* ------ Other.1 ---------------------------------------------------------------------
15 CH8 @61 l4 o5 q16 p64 V84 v112 CC$5B,76 CC$5D,40 BR16 W r#190
15 e0brrr[re0b] r1[re0b] l24 r4e0b4)))ag)fe)dc)>ba)gf)ed<(64 r1
15 g0<c2>)))ba)gf)ed)c>b)ag)fe<(64 a0<d2)))c>b)ag)fe)dc)>ba)gf(64
15 b0<e2)))dc)>ba)gf)ed)c>b)ag r1(64
15 [r1]27 @119 l4 o4 V88 v127 CC$5B,64 CC$5D,64 E2:TE 8,72 r2c4&[r24&{1]24r4
15 [r1]17 @61     o5 V56 v112 CC$5B,76 CC$5B,40 E2:TE 8,64
15 ))>b0<e((r1r2d0gr2.d-0ar1 >b0<er1rr[d0gr]d-0arre-0br
15 >b0<er1rrd0gr2.d-0ar2.e0<c> r1r1f+0<dr2.r1 V52 o5
15 [ >b-0<e-1&r2.>a0<d1&r1/>g0<c& r1&r1r2(d0g2c0f2d0g2) ] >e0b&[r1&]3r1<
15 [ >a0<c1&r2.e0g1d0f+1e0g& r1&r2.[e0gr]d0f+1>a0<c&
15 r1&r2.e0g1d0f+1/c0f& r1&r2.g0b1g+0b1&r ] [e-0g1&r1] [g0b-1&r1/f0a1&r1]
15 f0a1 V84 r>f0<f8r8 f+0a2l24))gf)ed)c>b)ag)fe)dc(56
15 l4 o5 e0brrr[re0b] r1[re0b] l24 r4e0b4)))ag)fe)dc)>ba)gf)ed<(64 r1
15 [ g0<c2>)))ba)gf)ed)c>b)ag)fe<(64 a0<d2)))c>b)ag)fe)dc)>ba)gf<(64 /
15 e0b2)))ag)fe)dc)>ba)gf)ed<(64 r1 ] r1
15 @119 o4 V88 v127 CC$5B,64 CC$5D,64 E2:TE 8,72 r2c4&[r24&{1]24r4
15 @61     V56 v112 CC$5B,76 CC$5D,40 E2:TE 8,64 r8>b0<e2..&
15 [r1&]5 [r8&}1]48 r8{48e0b2..&r2.&[B-1r64&]32B-16r4r2

* ------ Other.2 ---------------------------------------------------------------------
16 CH9 @29 l8 o3 q16 p64 V64 v100 CC$5B,34 CC$5D,57 BR16
16 E2:TA 9,52,68,68,68,64,64,64,68 CC65,127 CC5,2 M0,24
16 MSh,"r64&" MSi,"B1" MSj,"B-1" MSm,"r64" W r#188 [r1]104
16 b16&B4r16Bbba<c16&B8r16Bcc>b<d16&B8r16Bddcf+16&B-8r16Bd12e12d12c+
16 def+gab<cde4&[jh]8rBc4&[hi]8r& r&[hhi]8r&M0,64r&M0,24[jh]7jmB>g+0[hi]16l4rBba<f+&
16 r&[jh]15jmBa2&[jh]15jmBf+ed c>eag6e6c6>ag6e6c6
16 abeabec>b-0<e-& rb-e-<c>e-<d>e-<e-> b-<e->b-<f>b-<gae-
16 f+0[hi]16rBl8dcde-fe-gfe-fab- <c&[hi]8r&[jh]7jmBc12&B8r12Bc12>b-a b-ge-<dc>a<e->b-
16 l4 ( <de-ae-fgb-f2< M0,64f&MF0[jh]15jmB M0,64f+&MF0[jh]15jmB ( M0,84a2&M0,127r2

* ------ (C)SEGA. 1996. --------------------------------< VIRTUA FIGHTER.3 by AML.2 >---

     Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : 00192 30576 30576 30576 30575 30575 30575 30575 30574 30574 30575 30575
Loop count : ····· ····· ····· ····· ····· ····· ····· ····· ····· ····· ····· ·····

     Track :    12    13    14    15    16
Data count : 30575 30575 30574 30574 24812
Loop count : ····· ····· ····· ····· ·····
```

X68000

★「レスキューCOMPUTER GAME」では，もうゲームの内容についての質問は受けつけてないのですか？（埼玉県新座市・**円谷淳一16才**）……【**編**：どんなゲームでも受けつけますよ。どんどん質問をお寄せください。みんなで楽しいページにしていきましょう。】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：おや？Dr.今月はご機嫌ですね。

Dr.D：最近プログラムの質が高くなってきているので，うれしいんじゃよ。実用プログラムの投稿も増えてきて，今ではゲーム対実用の比率が約2:1の割合となっている。ワシとしては，ほくほくじゃ。

編：奇妙な手品師君作のPC-98用「HAPPYミュージック」はすごいですよね。マウスで音符を置いていくだけで，簡単に音楽の打ち込みができてしまいます。

Dr.D：そうじゃなぁ。彼はゲームや実用，あらゆるジャンルのプログラムを組めるのですばらしいのぉ。

編：ゲームにジャンルわけされるけど「ブラインドタッチ練習用ブロックくずし」(片岡ハルカくん作：PC-98用）も味があって良かったんだけど，移植版なんですね。オリジナリティある作品にしてもらいたかったですね。

つぐ美：さて今月は，レベルの高い作品が多かったので，ベストの選考もたいへんでしたが…その中でもひときわめだったこの作品に決定しました！

編：杉井光君作PC-98用「リギア3」です。

つぐ美：美しいグラフィック！

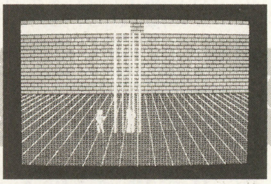
影：豊富な技とキャラの個性！

Dr.D：キャラ・グラフィック作成ルーチンの技術！

編：どれをとっても高レベルなんですよね。杉井君は毎回細かい裏設定などをきちんと決めて，自分なりの世界を生み出すのが得意なんですよ。

つぐ美：さらに毎回，ゲーム内容のイラストなどもつけてくれるのでゲームに感情移入がしやすくてとても楽しいわ。絵がとっても，上手なのでびっくり！

編：次回作にも期待しています。



◀PC-98用「リギア3」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「こおりおに」／杉田　英一（**編**：う～ん…ちょっとCOMの逃げるアルゴリズムが弱いかなぁ。すぐつかまえることができるしね。もうちょっとオリジナル要素がほしいかな）

●PC-9801用「CHECK!」／DAI（**Dr.D**：プログラム中に使っている変数をさらうプログラムじゃな。しかし…いまいち使いにくいのぉ。ファイルを扱う場合は選択できるファイルを表示したり，実行中には現在どのような変数が見つかったかを表示してくれると良かったかな）

●PC-9801用「DISK-GUARDIAN」／井上真人（**影**：FATのバックアップかぁ。でもFATが壊れたりトラックが故障したりなんて，そんなに起こることじゃないんだよなぁ。私のような性格の場合，このプログラムの操作ミスでディスクを壊す確率のほうが高いような…）

●PC-E500用「数あてっ！」／ララバイ（**つぐ美**：コンピュータが考えた数をこっちが当てるゲームね。でもそれだけじゃぁ，ちょっとおもしろみに欠けるのよねぇ。こっちが考えた数字をコンピュータに当てさせたりとか，もっとアイデアを練ってみてね）

投稿ありがとう

中　貴一／二橋　要／浦　光輝／足達義昌／坂井弘亮／杉田英一／奇妙な手品師／塩野目剛亮／DAI／よしちゃ☆／吉田智哉／水野智康／井上真人／高橋勇二／藤冨秋一／DEDENOBU Soft／福崎忠彦／小阪拓也／ぱろぱろ／萬田正治／赤塚　勉／辻　恵一／八田綾太／本多佳人／馬崎君宣／斉藤朋紀／ブライアン／山室昭信／谷　昌治／ダイヤモンドソフト／藤間英彦／西原孝一／青木　平／崎村司／高野裕美彦／ケイタ／坂上輝善／谷川晃一／坂本敏樹／飯島　毅／駒込誠二／八重樫幹男／鈴木富士雄／萩山直仁／佐久間利信／加藤健治／桜井周光／COMP CULB GEO／大石雅行

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス
（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

みなさん，ふるって参加してくださいね。

今月のワンポイント・テクニック

■■■■■■今月のワンポイントテクニック■■■■■■

PC-9801/21シリーズで86音源搭載、または内蔵機
N88-日本語BASIC(86) DOS & DISK版

マイク／ライン入力の音量を制御
～これであなたのパソコンは簡易ミキサ！！～

```
OUT &HA466, &h40 + X
```

X には 0から 15までの数を代入する。
(0で音量最大、15で最小)

使用例＞ OUT &HA466, &H40+10
音量 5 にセット（15－X＝音量です）

当然、&H40+10を&H4Aと入力してもOKです。

ほかにも、

```
OUT &HA466, &HA0+X    PCM音源の音量
OUT &HA466, X         FM音源の音量
また、
OUT &HA66E, 1         ミュート
OUT &HA66E, 0         ミュート解除
```

などがあります。

P.S.ベーマガにはまだ、PCMを使ったプログラムが出てませんね。
結構、面白そうですが。
（新潟県村上市・GAKU）

新潟県村上市・GAKU

－－－－－－－－－ 対応　機種 －－－－－－－－－

PC-9801シリーズ 互換機 N88-BASIC(86) DOS-BASIC

－－－－－－－－－－ 解　説 －－－－－－－－－－

うりは、1行なのにマウスが使えるところです。　内容は、点をマウスの左右で動かし、障害物を避け、どれだけ点数がとれるかを競うゲームです。　4000点ほどとれれば、すごいと思います。

```
10 SCREEN 3:CLS 3:MOUSE 0:X=320:Y=350:
WHILE POINT(X,Y)=0:PSET(X,Y):CIRCLE(RN
D*639,S/300),S/300,RND*6+1,,,,F:FOR Z=
0 TO 9:X=X+(MOUSE(0)<X)-(MOUSE(0)>X):N
EXT:Y=Y-.05:S=S+1:ROLL -3:WEND:PRINT "
SCORE :"S:MOUSE 6
```

〒・729－25
住所・広島県豊田郡
氏名・近　江　亨

広島県豊田郡・近江　亨

影さんのマジックボックス
ワンポイントテクニック

☆☆☆☆☆☆　使用環境　☆☆☆☆☆☆
ＰＣ－９８シリーズ互換機
ＤＯＳ－ＢＡＳＩＣ用

☆☆☆☆☆☆　内　容　☆☆☆☆☆☆
ＤＯＳ－ＢＡＳＩＣでプログラムを作っているときに、ＢＡＳＩＣの起動と同時に何かのステートメントが実行されれば便利だと思ったことはありませんか？
ＭＳ－ＤＯＳの起動コマンドを次の様にすればＢＡＳＩＣ起動時のステートメントを設定できます。

```
A:¥>N88BASIC
      ↓
A:¥>N88BASIC /T:RUN "MENU.BAS"
```

前述の様にするとN88-BASICの起動と同時に[MENU.BAS]が実行されます。なお、下線部を変えるとどんなステートメントでも実行できます。

青森県西津軽郡・工藤賢志

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　才		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

(受取人)

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部②

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年　齢	才
		性　別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月・時々・初めて 読む	何人で読みますか　（　）人		

お楽しみプレゼント②応募欄

＊269ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望商品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

●日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー（245ページに記事掲載）

※あなたの選ぶアルバムの番号とタイトル名（メーカー名も）を一つだけ記入してください。

GM部門		
企画部門		

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン② 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(95　3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は?
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は?
①　②　③

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は?

●くわしく紹介してほしいソフトは?
対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は?

●あなたは,お年玉をいくらもらいましたか?また,その使い道は?(具体的に)
円(　)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
NEC	表4	2
メディア		
帝人	前付カラー5	3
ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	4
オフィスサーティナイン	記事中97	5
ソニー・コンピュータエンタテインメント	中付カラー148～149	6
コナミ	中付カラー150～151	7
ファミリーソフト	中付カラー152	8
メディアクエスト	中付カラー153	9
SPS	中付カラー154	10
セガ・エンタープライゼス	中付カラー162,記事中カラー220～221	11
エクシング	記事中カラー242	12
日本ファルコム	表3	13
レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー235	14
ポニーキャニオン	記事中カラー241	15
学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー9,前付18	16
東京ゲームデザイナー学院	前付10	17
中古基板販売		
トライ	記事中280	18
キョーワインターナショナル	記事中281	19

キリトリ線

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
*新規 継続	年　月号より　年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ
送付先住所 □□□-□□

産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号　　）※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

各票の※印欄は，払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は，その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 3　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

5 1 9 6 1

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

95.11 現在

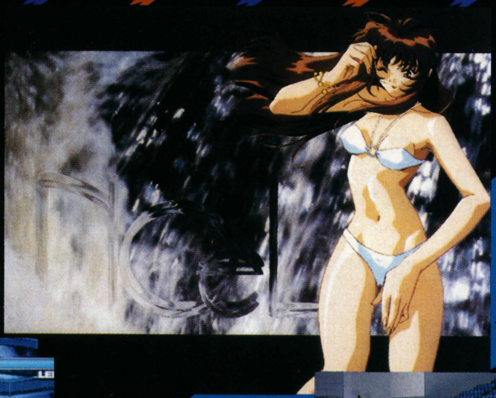
図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルICのすべて	1,900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータ ミュージック マガジン64	2,000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オール・アバウト・ストリートファイターZERO	1,480円	〒310円
DCC，MDガイドブック②	1,200円	〒310円	BBS電話帳	2,800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,000円	〒310円
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,900円	〒240円
桐Ver. 4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03−3445−8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273−26−3206	広島支局	082−228−5581
大阪本社	06−203−3361	静岡支局	054−254−6405	高松支局	0878−61−3111
西部本社	092−431−7411	新潟支局	025−245−2526	鹿児島支局	0992−26−3630
名古屋支局	052−261−4541	松本支局	0263−36−2266		
札幌支局	011−641−5591	金沢支局	0762−63−8661		
仙台支局	022−227−7211	京都支局	075−221−8021		

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド



ついに姿を現したシリーズ最新作！
ストリートファイターIII …163

ゲーム・ストーリーと最新画面を公開！
鉄拳3 …166

まずは基本操作を覚えろ！
リアルバウト餓狼伝説スペシャル …168

『EX』でもあのキャラが乱入！
ストリートファイターEX …170

バーチャファイター3セミナー …172

ファン待望のシューティング最新作登場
Gダライアス …174

名作シューティングをWin95にて完全再現
グラディウスデラックスパック …175

より洗練された恐怖をPC 3DEngineで
バイオハザード …176

システムに大変化が！ シリーズ第7弾
信長の野望・将星録 …178

コナミのWin95専用ソフト続々登場！
うぃん!! ウィン!! Windows …179

ベーマガ・パソコンゲームSelection
シヴィライゼーションII～完全日本語版 …184
ガンダムタクティクス …186
Mr.Do！ …187

1984年・Part7『カプコン・デビュー』
アーケードゲームグラフィティ …188

期待大！N64ディスクドライブ
N64新聞 …191

AM2研第2のオリジナル・ソフトは……
サターン最前線 …192

今月は2人のタッグでお届け！
プレイステーションJournal …194

早くも攻略に役立つテクニックを掲載！
とことんぷよぷよSUN …196

俺コレ スーパーライトメンソール …199

「A.A.ストリートファイターEX」発売決定！
ALL ABOUTシリーズ情報局 …200

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
97年1月に発売される全256本を収録
SUPER SOFT Hot Information …201

ファイナルステージ …243

サイキックフォース命EX …244

第15回日本ゲーム・ミュージック大賞ノミネート …245

アーケードゲームギャラリー
『ティンクルスタースプライツ』 …257

●ゲーム考現学 …260
●読者の闘技場for Windows95 …262
●WILD CARDS …264
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! …265
●読者のページ～あくせすROOM …268
●おたのしみ読者プレゼント② &
ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION …269
●CHALLENGE！ HIGH SCORE！ …272
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE …279
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION …282

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

PlayStation™

いますぐなろうぜ、会員に。
お得な話もついてくる。

ソニー・コンピュータエンタテインメントは、プレイステーションを楽しむだけでは飽き足らないクリエイティブ志向の人のために、ゲームをはじめとして、コンピュータで創造できる作品作りのための実験プロジェクト「ネットやろうぜ」をオープンしています。そして、「ネットやろうぜ」入会時に購入するプレイステーション用個人向けソフトウェア開発ツール「スタータキット」で、「こんなゲームがしたい」「ハッとするようなCGをつくりたい」「今までにないコンピュータミュージックを作曲したい」など、その人、一人ひとりがもつ、さまざまな夢をカタチにすることができます。あなたの斬新なイマジネーションを作品にしてください。

プレイステーション
「ネットやろうぜ」
スタータキット
DTL-3000
標準価格 120,000円（税抜）

［スタータキットの内容］
●会員用プレイステーション●通信ケーブル●アクセスカード●「ネットやろうぜ」起動ディスク●「ネットやろうぜ」ソフト開発用ディスク●スタートアップガイド／ユーザーズガイド／ライブライリファレンス

スタータキットは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントが運営する「ネットやろうぜ」にご入会される皆様を対象に、会員規約に基づき弊社より直接販売させていただくものです。

いま「ネットやろうぜ」の
会員になると、
「スタータキット」にもれなく、
世界のプロも愛用している三次元ツール
「ネットやろうぜ」版
**LightWave 3D
をプレゼント。**
(97年3月末日まで)

サービス満点

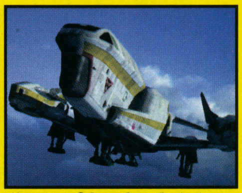
クリエーターの自由なイメージを
高度な三次元処理で、プロフェッショナルに表現する

LIGHTWAVE 3D™

アメリカや日本のビデオゲームをはじめ、テレビ番組やコマーシャルなどの3D CG制作ツールとして多くのクリエーターに愛用されているLightWave 3Dを「ネットやろうぜ」へ入会した人にもれなくプレゼント(既会員の方には、順次発送中です)。直感的なインターフェイスで、フライングロゴから実写合成のような緻密なSFXまで、自在に創造できる強力な三次元ツール。あなたの作品をグラフィカルに広げます。

Image courtesy of Westwood Studios

Image courtesy of Westwood Studios


Hypernauts ©Green Grass Productions
Image courtesy of Foundation Imaging

“ネットやろうぜ”™会員募集中

会員専用サーバシステムをインターネット上に構築。
クリエーターの創作活動をサポートします。

「ネットやろうぜ」の会員のために、インターネット上に情報交換用の会員専用サーバシステムを構築しています。このサーバは創作活動をしている人が出会う、広場のようなもの。たとえば「ネットやろうぜ」のホームページでは「あのグラフィックはこうしたほうがいい」「その曲はこうしよう」など、さまざまな意見や会話で、会員の人たちがお互いにコミュニケーションを深めることができます。また、個人クリエーターのサークル活動を支援したり、テーマを決めたフォーラムで議論したり、サーバを媒介として他の会員と「作品」を提供しあったり、共同制作することが可能になります。「ネットやろうぜ」は単に創作活動の機会を提供するのではなく、活動している人たちが出会うことによって、よりクリエイティブな環境が生まれることを目的にしています。

「ネットやろうぜ」トップページ

入会御希望の方は、
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
ネットワーク企画室　までお問い合わせください。

TEL　03-3475-1711
E-mail　ny-info@scei.co.jp
URL http://www.scei.co.jp/Net/

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメント
〒107　東京都港区赤坂8丁目1番22号　赤坂王子ビル

“PS”マーク、“PlayStation”および“ネットやろうぜ”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
LightWave 3DはNewTek,Inc.の登録商標です。

KONAMI

KCE新宿/KCE横浜/KCE神戸

今春設立。

ネットワーク拡大。クリエイター大募集。

■クリエイター募集要項

コナミ開発グループ各社では、コナミブランドのゲームを開発するクリエイターを募集しています。勤務地は、各開発会社。性別・年齢は不問。経験者を優遇します。
完全週休2日制採用。待遇は、経験・能力に応じて当社規定により優遇します。
希望会社および職種（複数可）を明記の上、履歴書、職務経歴書を添えて人事部KCE係へ郵送ください。書類選考の上、追って詳細を連絡します。
応募の秘密厳守します。
なお、応募書類は返却しません。

- ●プログラマー
- ●サウンドクリエイター
- ●グラフィックデザイナー
- ●プランナー
- ●メカニカルエンジニア
- ●広告デザイナー
- ●ＣＧデザイナー
- ●シナリオライター
- ●ゲーム制作ディレクター
- ●キャラクターデザイナー
- ●アニメーター
- ●コピーライター

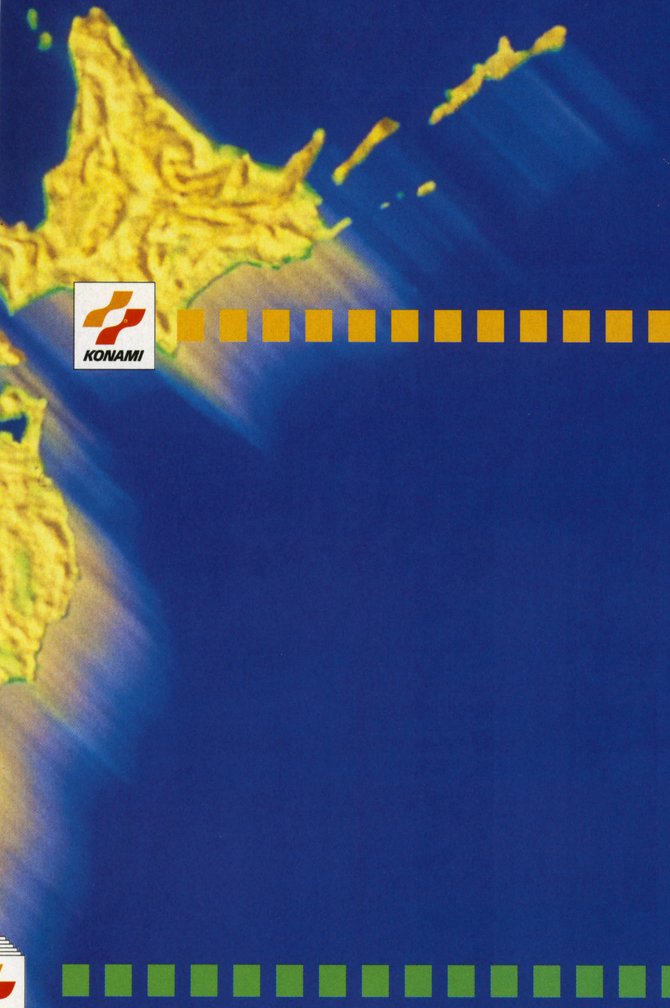
問合せ
〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1　コナミ（株）人事部KCE係
TEL　03-3432-5523

今春設立

コナミコンピュータエンタテイメント 神戸
（KCE神戸）神戸／ポートアイランドコナミビル

コナミコンピュータエンタテイメント 大阪
（KCE大阪）大阪／同和フェニックスタワー

アミューズメント（AM）機器事業本部
神戸



コナミコンピュータエンタテイメント 札幌
(KCE札幌) 札幌／新北海道ビル

今春
設立

コナミコンピュータエンタテイメント 六本木
(KCE六本木) 東京(港区)／25森ビル

コナミコンピュータエンタテイメント 新宿
(KCE新宿) 東京(新宿区)／新宿三井ビル

コナミコンピュータエンタテイメント ジャパン
(KCEジャパン)
コナミミュージックエンタテイメント
(KME) 東京(渋谷区)／
恵比寿ガーデンプレイスタワー

今春
設立

コナミコンピュータエンタテイメント 横浜
(KCE横浜) 横浜／横浜ランドマークタワー

コナミコンピュータエンタテイメント 東京
(KCE東京) 東京(千代田区)／住友神保町ビル

コナミコンピュータエンタテイメント 名古屋
(KCE名古屋) 名古屋／NHK放送センタービル

ゲーミング(GM)機器事業本部
神奈川

コナミコンピュータゲームズ 青山
(KCG青山) 東京(港区)／青山ツインタワー

クリエイティブ プロダクツ(CP)事業部
東京(港区)／城山ヒルズ

主人公「あかね」が、腐れ縁である幼なじみとのしがらみを絶つため、念願の女子高に入学するところから物語は始まる。日常と非日常が交錯する、竹本泉ワールドの女子高生活三年間をアドヴェンチャー型式で完全シミュレート。果たして彼女の幸福はやって来るのだろうか…？

**1997年1月
下旬発売予定**

■マルチイベント式／生活シミュレーションアドベンチャー■FM-TOWNS Ⅱ MA 以降■CD-ROM3 枚組
■要ハードディスク 100MB　■CPUi486 以上　■8メガメモリ必要　■標準価格 11,800円（税別）

通信販売のお知らせ　TEL03(3924)5435(ユーザー対応)　FAX03(3978)3498で受け付けております。

☆ファミリーソフト通信販売でお買い求めいただいた方に、「特製オリジナル」をプレゼント!!
■電話受付時間：月～金曜日AM10:00～PM5:00まで　■FAX：住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上送って下さい。■通販システムは、電話１本で商品が４日以内にお手元に届きます。（送料、消費税はサービス）

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号

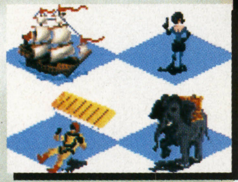
SID MEIER'S

CIVILIZATION II

THE ULTIMATE VERSION OF THE BEST-SELLING STRATEGY GAME

シヴィライゼーションII

FOR WINDOWS 3.1 / 95
〜完全日本語版〜
¥9,800(税別)



天才ゲームデザイナー「シド・マイヤー」プロデュースによる、空前絶後の文明シミュレーションゲーム！

未知の土地を探検し都市を築き、国を作れ！
あなたのライバルは歴史上の偉大な支配者であるアレキサンダー大王や徳川家康！
的確な政治、経済、戦略的判断を下しながら、文明を発展させ、最終的には宇宙開発へ！
このゲームはあなたが偉大な創造者となり人々を指導し、紀元前4000年〜21世紀までの歴史を新たに作りあげる、史上空前のスケールで展開する文明シミュレーションゲームである。

● 欧米で数々の賞を受賞した最高傑作。
● 多数用意されたシナリオをプレイすることによりローマ帝国の興亡や第二次世界大戦など歴史上のできごとを追体験。

©1996 MicroProse Software,Inc. SID MEIER CIVILIZATION and MICROPROSE are registered trademarks of MicroProse Software,Inc.
All other trademarks are the property of their respective holders. ©1996 MITSUI & CO.,LTD.

動作環境

(以下の機器／機材または基本ソフトが必要です。)

- ■Windows 3.1／Windows 95
- ■CPU 80486 33MHz以上のCPUを搭載したコンピュータ(CPUは80486 66MHz以上を推奨)
- ■8MB以上のRAM(16MB以上を推奨)
- ■2倍速以上のCD-ROMドライブ(CD-ROMドライバMSCDEX Ver 2.2以上)
- ■最低10MB以上のハードディスク空き容量(40MB以上推奨)
- ■MSゴシックのフォントが必要です
- ■SVGA(640×480以上、256色)が必要です
- ■マウスが必要です
- ■Windows互換のサウンドカードをサポート

MEDIAQUEST
販売元：株式会社 メディアクエスト
〒141 東京都品川区上大崎4-5-37 山京目黒ビル2F
TEL.03(3494)7817 ユーザーサポート:03(3494)7814
《ホームページ》 http://www.mediaquestjapan.com
発売元： 三井物産株式会社

●ソフトウェアの複製、及びレンタル等について、当社は一切許可しておりません。
●動作環境等、パッケージ裏面を確認の上、お買い求めください。
●本広告に記載された社名及び製品名は、各社の商標および登録商標です。

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中
価格5,800円（税別）
プレイヤー
3タイプから選べます。
A
B
C
CONTINUE ?
95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった本物のシューティング・ゲームが遂にプレイステーションに登場！他では味わえないレーザーボンバーやボスキャラたちがきっとプレイヤーの胸を熱くさせる！
首領蜂
DonPachi
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒットランキングNo.1!
実在する大リーグのプレイヤーを使用し、ゲームを楽しめます。
5つのモードを選択できます。
好評発売中
価格5,800円（税別）
SPORT ACCOLADE
PLAYERS
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc. ©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラボーリング
アンフィニ太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブンイレブン
福島駅
東北本線
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

マイコンソフト

DOS/V用アナログ・ジョイスティック登場！

アナログ・ジョイスティック

XE-1AS

標準価格 4,800円（税別）

対応機種
IBM PC/AT、またはその互換機
IBM PS/2、またはその互換機
DOS/Vパソコン

※「DOS/Vパソコン」は、IBM PC/AT、PS/2、またはその互換機で、〝DOS/V〟と呼ばれるOS（オペレーティング・システム）を搭載した機種の日本での総称です。

ゲームをより楽しむために開発された高性能アナログ・ジョイスティック。

- アナログ方式のスティック、およびスロットルを装備。微妙で正確なコントロールが可能。
- 高感度、4個のトリガーボタン。
- 秒間30発の連射機能あり。
- 4枚の吸盤により、本体位置をしっかり固定。

※サウンドブラスター16もしくは互換のジョイスティック・ポート（ゲーム・ポート）が必要です。
※ご使用になるゲーム・ソフトがアナログ・ジョイスティックに対応している必要があります。

発売元：電波新聞社　販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　TEL 03-3445-6111（大代表）
企画・開発：マイコンソフト株式会社　〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）　TEL 06-203-2827

東京本社 03-3445-6111（大代表）	仙台支局 022-227-7211	静岡支局 054-289-0121	広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361（大代表）	新潟支局 025-245-2525	名古屋支局 052-261-4541	高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411（大代表）	関東総局 0273-26-3206	金沢支局 0762-63-8661	鹿児島支局 099-226-3630
札幌支局 011-641-5591	松本支局 0263-36-2266	京都支局 075-221-8021	

マイコンソフト

パソコン用ディスプレイでビデオやゲーム機の映像を見よう

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ©SNK1995

XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格26,800円(税別) 好評発売中

■XRGB-1セット内容 XRGB-1本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用RGB変換ケーブル(入力用)、IBM PC用RGB変換ケーブル(出力用)、オーディオ変換ケーブル、微調整ドライバーが同梱されています。
ビデオ・接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

(上記3入力端子のうち、2つ以上の入力がある場合、21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。)

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz(640×480ドット)または、水平同期周波数15kHz(200ライン)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG MX17S 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ(CZ-600Dなど)は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

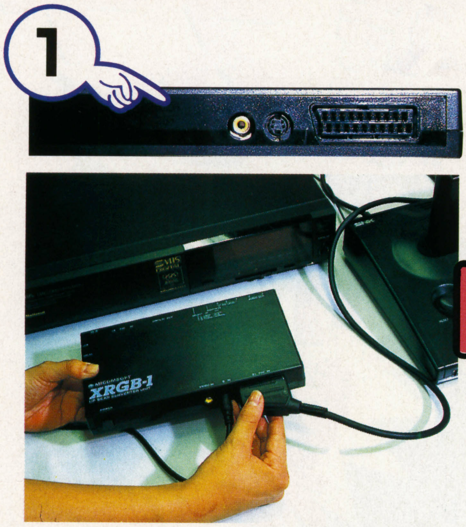
★以下のディスプレイは対応していません。
NEC PC-KD854N,855,881,882
SHARP CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD
EPSON CR-4500,4700,7600,7700
SONY製 Power WIDE(KV-32PW1,KV-28W1)で使用されたいお客様は，ご購入前に弊社までお問い合わせください。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

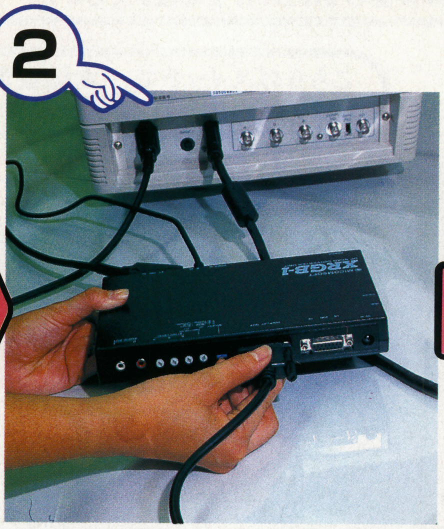
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)
大阪本社 06-203-3361(大代表)
西部本社 092-431-7411(大代表)
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-289-0121
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

XRGB-1接続と対応機種

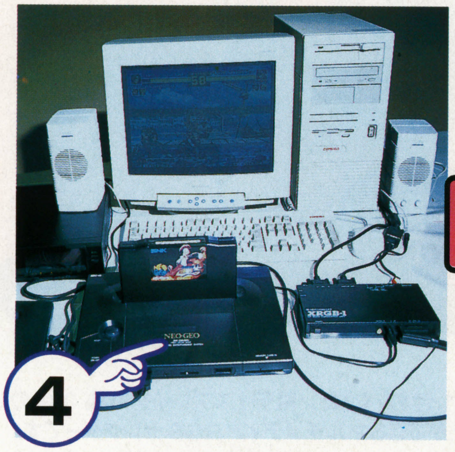


▲XRGB-1本体の入力端子に，ビデオデッキやゲーム機などを接続します。



▲XRGB-1の「DISPLAY OUT」からパソコン用ディスプレイに接続します。

▲全ての接続が終わってから，ACアダプターを接続してください。



▲接続例。

▲XRGB-1の電源が入っている時は，ゲーム機やビデオなどの映像が表示されます。

▲XRGB-1の電源を切ると，パソコンの映像が表示されます（パソコン接続時）。

入力映像の比較例

家庭用テレビにビデオ入力で接続して表示。

XRGB-1を使用し，パソコン用ディスプレイに表示。

■使用RGBディスプレイ：SONY GVM-1415

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの
SNK	NEO·GEO	NEO·GEO用RGBケーブル ※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/Sと21ピンRGBマルチケーブル ※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル ※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル ※4

※1 SNK社より発売中。型番 FCG-9　価格 2,200円（税別）
※2 電波新聞社より発売中。型番 XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ2用）価格それぞれ6,900円（税別）（注意）XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番 SCPH-1050　価格 2,500円（税別）
※4 任天堂社より発売中。型番 SHVC-010　価格 2,500円（税別）
※ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の機種によってはうまく映らないものもあります。

接続可能なビデオ機器

VHSビデオデッキ，S-VHSビデオデッキ，8ミリビデオデッキ，Hi8ビデオデッキ，レーザーディスク・プレイヤーなど。

※家庭用ゲーム機は，各ゲーム機に標準添付のAV出力ケーブルや，各社から発売されているSビデオケーブルなどで，接続できます。
※ディスプレイによって，ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　©SNK1995　■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

マイコンソフト

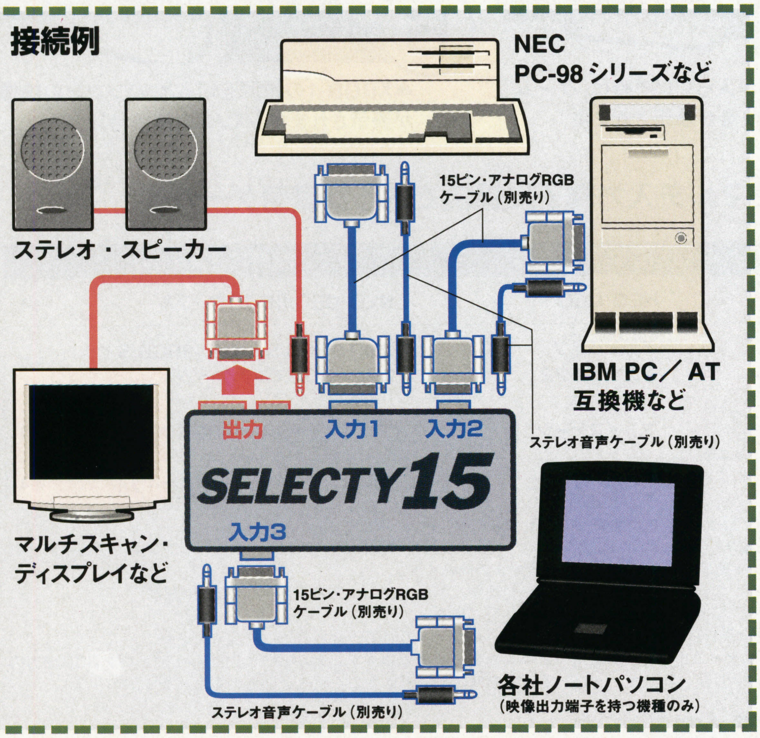
ディスプレイもスピーカーも同時に切り替えできる！

マルチメディアRGBセレクター

SELECTY15

セレクティー

好評発売中
標準価格6,800円（税別）
DP3913348



SELECTY15は、1台のパソコン用ディスプレイを最高3台のパソコンで共有することができるマルチメディアRGBセレクターです。

PC-98シリーズとDOS/Vマシンの組み合わせでディスプレイを併用したり、ノートパソコンとの接続も簡単にできます。

主な特徴

RGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）のRGB信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してディスプレイに表示することができます。

音声信号の選択

RGB端子の横についているミニピン・ジャックの端子に音声信号を入力することで、映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも一つの物を共有できます。

多機種対応

入力端子は15ピン・2段が1個、15ピン・3段が2個となっており、PC-98シリーズとDOS/Vパソコンの併用が可能です（マッキントッシュは接続できません）。また、出力端子は、15ピン・2段と3段がそれぞれあるので、どのディスプレイでも接続が可能です。

前面の入力端子

入力端子の一つを前面に配置することで、頻繁に取り外しをするノートパソコンとの接続がやりやすくなっています。

SELECTY15セット内容

SELECTY15本体、IBM PC変換ケーブル（入力用）1本、取扱説明書、保証書

※マッキントッシュには対応しておりません。ご注意下さい。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社　03-3445-6111(大代表)
大阪本社　06-203-3361(大代表)
西部本社　092-431-7411(大代表)
札幌支局　011-641-5591
仙台支局　022-227-7211
新潟支局　025-245-2526
関東総局　0273-26-3206
松本支局　0263-36-2266
静岡支局　054-289-0121
名古屋支局　052-261-4541
金沢支局　0762-63-8661
京都支局　075-221-8021
広島支局　082-228-5581
高松支局　0878-61-3111
鹿児島支局　099-226-3630

ゲーム機オプション「DISPL」私用仕様による使用レポート

パソコンのモニタで遊んじゃおう！

家庭用ゲームをより快適に楽しむとき，操作系・映像・音……いろいろと考えてしまうが，その中の“画像”をきれいにするアイテム「DISPL」を紹介しよう。（文／片平鍾瀛）

「DISPL」が家にやってきた

それは，'96年の東京ゲームショウで『ファイナルファンタジーⅦ』（以下『FFⅦ』）サンプル版を手にしたところからはじまる。家に帰ってプレイしてみると，今までのビデオ入力の画面では，キャラクターが小さくなったとき，見にくくなるのである。これでは製品版をプレイするときにツライかもしれない。もっとクリアな画面でプレイできたら……。

そういった思いから，今回の「DISPL」を試すことになった。使う前までは「バレット」が「パレット」に見えたりしていたが，これがいきなり解消される。実際にRGB出力で動いている画面には，ただただ感動！――というわけで，その差は下に掲載してある写真のさかい目をじっくりと見くらべてもらいたい。ちなみに，左がビデオ出力，右が「DISPL」を使用したアナログRGB出力の画像だ。

「DISPL」の仕様は？

「DISPL」の特徴は，パソコンのモニタにゲーム機を接続できるということ。現在21ピンのRGBケーブルがあるゲーム機（プレイステーション，サターン，スーパーファミコン，ネオジオ他）はすべて対応していると考えてもらっていい。

入力側は21ピン・RGBマルチ入力端子（ゲーム機用）と15ピン・アナログRGB入力端子（パソコン用）。この二つの入力は本体スイッチを使って切り替えられる。そして出力側は，15ピン・アナログRGB出力端子（パソコン・モニタ用）。モニタに640×480ドット（水平同期周波数が31kHz）の画面モードがあればOK。NEC仕様（15ピン2段）とVGA仕様（15ピン3段）の両方に対応しているスグレモノだ。

音声もいちおうRGB端子でまかなわれているが，本体に用意されてる3.5ϕのステレオ・ジャックで出力＆入力することも可能。

画質の調整も，本体前面についているボリュームで簡単に行なうことができる。モニタ側でカラー・バランスをとる必要はないのだ。

いろいろなゲームを試してみると……

さて，画面がキレイになったところで，今まで発売されたゲームをいろいろと遊んで，そのちがいをくらべてみることにした。

まずはふつうにゲームをプレイ。『ダライアス外伝』『首領蜂』では弾をシッカリと確認できるようになった。『鉄拳2』『リアルバウト餓狼伝説』をはじめとする対戦格闘ゲームのキャラクターはクッキリとしていて，背景とまざって色がにじむこともない。

つぎに，高画質モード（インターレス画面）。これで見ることのできるグラフィックも，いままでより美しくなった。とくに『ときメモ』や『スーチーパイ』をはじめとするアニメ絵特有の輪郭線はハッキリと見える。CGにこだわっている人なら一度は見てほしい。

最後は，趣味。小さなキャラクターがわらわらと動く『レミングス2』をやってみた。レミングたちの愛敬ある仕草を見るうちに，今回はじめて確認できた動作もあって感動。

もうすぐ発売される『FFⅦ』もこれで大丈夫そう。残すは僕のヘッドホンを，性能のより良いモノに買い替えておくだけかな。

使用前 ➡ 使用後

©スクウェア

マップ・スキャンコンバーター・ユニット

DISPLのDATA

型名：DISPL（税別19,800円）
内容：DISPL（本体）
ACアダプタ
取扱説明書
保証書（6か月間）
15ピン・アナログRGBケーブル
IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用）

企画開発：マイコンソフト株式会社
発売元：電波新聞社　販売部

※対応ゲーム機などは，カラー広告ページを参照してください。

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば，ゲームも面白さ120%！

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場！

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。

※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

好評発売中
定価19,800円(税別)
DP-3913346

©くりひろし ©DEMPA マイコンBASICマガジン

ディスプルを使うと，こんなにきれい

いつもの映像が…
(ビデオ入力の画面)

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

こんなにきれいに！
(ディスプルの画面)
■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ！

■サムライスピリッツ斬紅朗無双剣 ©SNK 1995

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です。）

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。
※ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，
例：マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

これがディスプルのつなぎ方じゃっ!

色合い調整ってなに?

ディスプルのフロントパネルにある3つのダイヤルを使って、パソコン用ディスプレイに映るゲーム機の映像の色合いを、赤・青・緑のそれぞれの色ごとに細かく調整できます。だから、ディスプレイ側で調整をしなくても、ディスプルだけで画面の色調整を自由自在にできるのです。

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの	
SNK	NEO・GEO	NEO・GEO用RGBケーブル	※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2など	XMD-2RGB/S, XMD-3RGB/Sと 21ピンRGBマルチケーブル	※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル	※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル	※4

■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※1 SNK社より発売中。型番FCG-9　価格2,200円（税別）
※2 電波新聞社より発売中。型番XMD-2RGB/S（メガドライブ用）、XMD-3RGB/S（メガドライブ2用）価格それぞれ6,900円（税別）
【注意】XMD-2RGB/Sは、生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番SCPH-1050 価格2,500円（税別）
※4 任天堂社より発売中。型番SHVC-010 価格2,500円（税別）
※　ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※　21ピン端子には家庭用ゲーム機の他、業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の種類によってはうまく映らないものもあります。

ディスプルセット内容

ディスプル本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブル、説明書、保証書

ご注意 DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。

SHARP　X68000用ディスプレイ（CZ、CUシリーズ）
富士通　FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
EPSON　PC-286／386／486／586用ディスプレイ（CRシリーズ）
PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社　03-3445-6111(大代表)
大阪本社　06-203-3361(大代表)
西部本社　092-431-7411(大代表)
札幌支局　011-641-5591
仙台支局　022-227-7211
新潟支局　025-245-2526
関東総局　0273-26-3206
松本支局　0263-36-2266
静岡支局　054-254-6405
名古屋支局　052-261-4541
金沢支局　0762-63-8661
京都支局　075-221-8021
広島支局　082-228-5581
高松支局　0878-61-3111
鹿児島支局　099-226-3630

SEGA SATURN
そんじょそこらのアクション映画じゃ、我慢できない。
それは、一発の銃声で始まった。
サンフランシスコ市街にそびえ立つ日系企業の超高層ビル。
政・財界のVIPを招いて盛大に催される「NEW YEAR PARTY」の最中、
ビルは突然テロリスト集団に占拠された。狙いは大統領の娘だ。
騒然とする客たち。その中、彼らに唯一立ち向かう、2人の刑事がいた…。
映画顔負けのアクションスター、ブルーノとホリデイのダイナマイト・コンビが
滑らかに大胆に大暴れ! まだ誰も知らない、この爽快感は早く味わった者勝ち。
'97は、ダイナマイトに決めてみよう。
DEKA
ダイナマイト刑事
'97 1月24日 大公開予定
5,800円（税別）
同時公開 往年の名作「ディープスキャン」
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1997
セガサターン
お年玉キャンペーン
今、セガサターンをお買い上げの方に、これまで発売されたものから'97新発売のものまでジャンル別の人気ソフトが入っている〈セガサターンお年玉カタログビデオ〉をプレゼントいたします。もちろん、VF3情報もあり。どうぞお見逃しなく!（キャンペーン実施は1／15まで。なくなり次第、終了させていただきます。）
希望小売価格
20,000円（税別）
新次元 セガサターン
SEGA SATURN
株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（除く祝祭日）
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
●セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます http://www.sega.co.jp ●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です

ついに『ストIII』が登場!!

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

■カプコン
■アーケード・ゲーム
■発売日未定

歴史的な大ヒットを記録し，対戦格闘という一大ジャンルを確立した，『ストリートファイター』シリーズの新たなる世界が開かれる。新基板「CP-システムIII」第2弾となる『ストIII』の概要にせまってみよう。　（文／小石朋仁）

金字塔を打ち立てたシリーズの最新作がついに姿を現す!!

「NEW GENERATION」という副題がしめすように，『ストIII』の時代設定は『スパIIX』の数年後で，シリーズの顔であるリュウとケン以外は，なんと全員が新キャラに変わっている。春麗などの旧キャラ・ファンには残念だろうけど，年令が……ね。

基本的な内容は，今までのシリーズに準じているが，新たに「スーパーアーツセレクト」と「ブロッキング」という二つの要素が加わった。スーパーアーツとは，いわば前作のスーパーコンボにあたり，ブロッキングはZEROカウンターなどのガードキャンセル技に近いが，それらの使用方法は，プレイヤーの個性や技量が強く反映されるものに変わっている。とくにスーパーアーツセレクトは，技だけでなく使用するためのゲージの性能さえちがう複数のスーパーアーツから，一つを選択するというシステムのため，どれを選ぶかによって，キャラの特性が大きく変わってしまう可能性を秘めているのだ。

今年の目玉とも言える『ストIII』。発売はまだ先になるようなので，対戦格闘フリークは，さらなる情報を刮目して待つべし！

▲CP-システムIIIの機能をフル活用した繊細なグラフィックとキメ細かなアニメーションが映える

SUPER ARTS SELECT スーパーアーツセレクト

スーパーアーツは各キャラごとに3種類あり，プレイヤーはキャラを選ぶと同時に，その中から一つをセレクトする。スーパーアーツの使用条件はスーパーコンボと同じく，技を出してスーパーアーツゲージを満タンまでタメることだが，選んだ技ごとにゲージの長さがちがったり，ゲージを数回分ストックできたりするのが大きな特徴（＝能力対応ゲージ）。たとえば，一発逆転を狙える技はゲージが長くて安易には使用できないが，威力の低い技はゲージも短く数回分ストックできるので，戦略にガンガン組み込んでいけるわけだ。自分に合ったスーパーアーツを選ぶことが，対戦するうえで重要となるだろう。

◀キャラ選択後，3種類のスーパーアーツから一つをセレクト

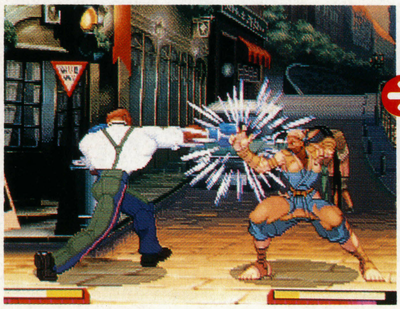
▶下にあるスーパーアーツゲージの長さやストック数に注目！

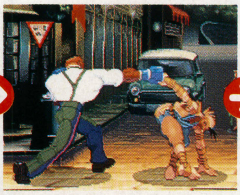
NEW SYSTEM

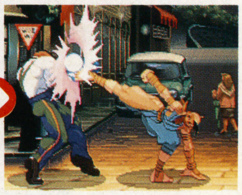
BLOCKING ブロッキング

相手の攻撃を読んでタイミングよく入力することで，その攻撃を受け止められるシステム。容易に使用できるガードキャンセルよりも，プレイヤーの技量が問われるだろう。

◀ブロッキングできる技に制限はなく，波動拳さえも，その対象にすることができる







◀▲ブロッキングに成功すると，攻撃を受け止める動作を取ったあと，すぐに動けるようになる。相手はまだ技の動作中なので，すかさず攻撃をくりだせば，スキだらけのところにダメージを与えることができるのだ

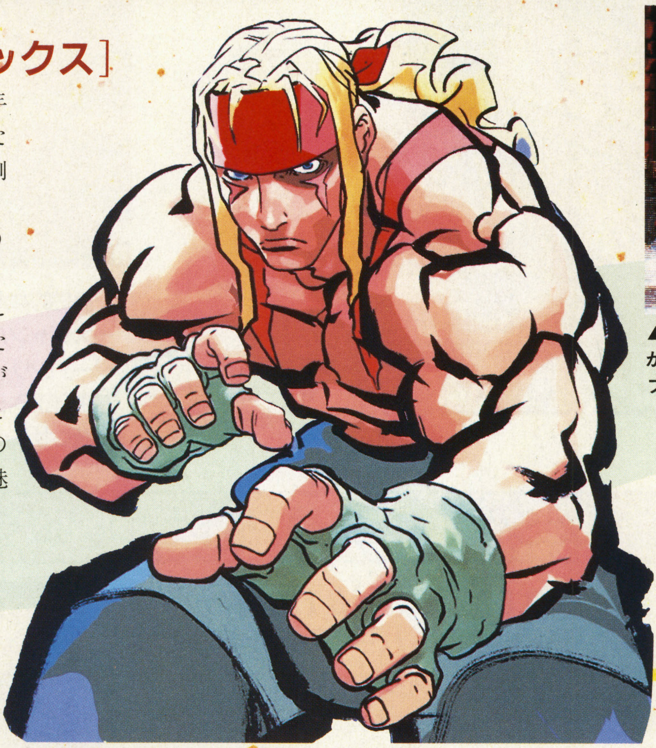
© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面写真と内容はすべて開発中のものです。

新世代をになう９人と，今も闘いつづける２人

ALEX［アレックス］

マンハッタンで生活する，青年格闘家。尊敬し，目標としていたトムという格闘家がナゾの男に倒され，その男を追うべく旅立つ。口数は少ないが，物事をはっきり言う性格なのでトラブルも多い。

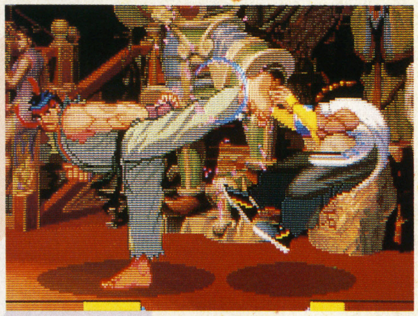
対戦格闘ゲームの主人公と言えば，飛び道具と対空技をそなえたスタンダード・キャラというのが相場だが，アレックスは，なんと肉弾戦を得意とするレスラー系のキャラ。男らしさと荒削りさが魅力の，シブめのタイプと言える。



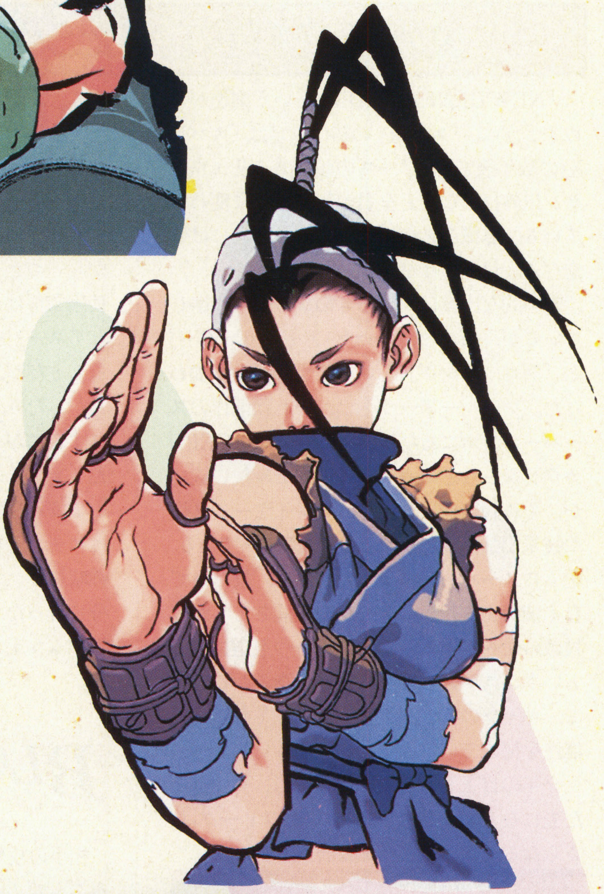
▲リュウにかわる，本作の主人公。大柄な肉体がくり出すパワフルな攻撃と，すばやく相手のフトコロに跳び込んでの投げ技を得意とする

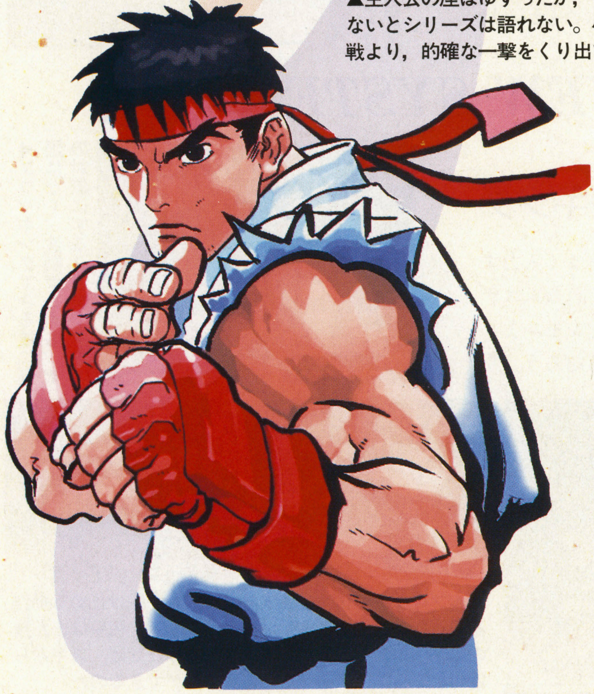
RYU［リュウ］

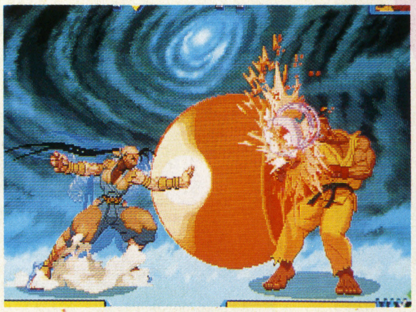
真の強さをもとめて世界をさすらう，格闘バカ一代。義理堅く正義感の強い性格と，空手をベースとした格闘スタイルはあいかわらず。堅実な闘いを基本とするが，一瞬のスキを突いての爆発力は，対戦相手さえも魅了するという。



▲主人公の座はゆずったが，やはりこの男がいないとシリーズは語れない。小技を駆使した乱戦より，的確な一撃をくり出す闘いを好む







▲すばやい踏み込みから急所への一撃を狙う女子高生忍者。写真はスーパーアーツの鎧通し。スーパーアーツ発動中は，背景が変化するぞ

IBUKI［いぶき］

山間の町（その実体は忍者の里）の出身。忍者修行をしているものの，中身は青春時代をおくる高校生の女の子。アイドル好きというミーハーな面もあるが，忍者装束に身を包むときは，芯の強さを感じさせる精悍な顔に変わる。

KEN［ケン］

アメリカの西海岸で，イライザと息子のメル（3才）とくらす。子どもができて以来多忙で，格闘技の鍛錬をしている時間もとれない状態だが，リュウが出場する格闘技大会のあるときは特別に許しを得られるようだ。

◀赤い胴着に象徴される、燃えるような攻めはあいかわらず。灼熱の昇龍拳も健在だ

▲理想はケンの攻めだが，荒削りな部分が目立つあたり，まだまだ修行不足か？

SEAN［ショーン］

ブラジル出身のスポーツ万能少年。ケンの闘いに感動し，弟子入り志願する。言わば，「いつか見たあのひと」のケン版だが，追うのが男というのは皮肉？　負けず嫌いの熱血漢で，「今日は負けても明日は勝つ」が信条。

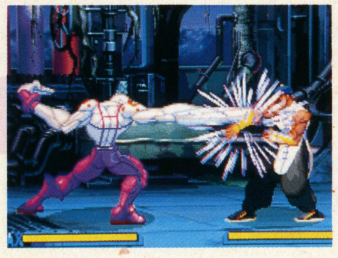
DUDLEY［ダッドリー］

父の事業の失敗で没落するが，自身がヘビー級ボクサーの頂点に立つことで復活する。誇り高くダンディズムに生きる男。ボクサーとして最高の技能を持つが，カンペキな闘いぶりを目指すあまり，つめが甘くなる傾向も。

▶勝利すると，上空のヘリから紅茶をもった執事がおりてくる

NECRO［ネクロ］

激動のロシアで自由をもとめてモスクワへでてきたところを秘密組織と接触，超人的な柔軟性を持つ兵器人間に改造された。自由を得る力を求めたゆえに陽の当たらぬ世界へ落ちた，悲劇の戦士。

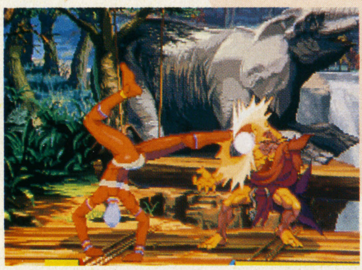


◀柔軟な肉体がくりだす攻撃のリーチは常人の倍におよぶ

▲その戦闘能力は，常人には予測不能。仙術により念力の弾を撃つこともできる

ELENA［エレナ］

誇り高き部族の族長の末娘。サバンナの大自然のもとで，何事にも感動と感謝の念を忘れない，おおらかな女の子として成長した。いぶきとは正反対に，ショートカットで，ボディラインを強調した姿をアクセサリーでかざっている。スラリと長い足と天性のバネを活かして，足技の格闘技カポエイラを使う。



◀リズムにのった動きの中から変則的な蹴りが相手をおそう

ORO［オロ］

アマゾンの奥地に住む仙人で，なんと140才。仙術をきわめたその能力は高く，本気にさせる相手にめぐりあえなかったため，きき腕を封印し，片腕で生活している。仙術の後継者を探す旅にでる。

YUN［ユン］&YANG［ヤン］

裏社会の8人のボスを名付け親にもつ兄弟。現在は香港に在住し，街の若きリーダーとして信頼も高い。兄は明朗活発な大将タイプで，直感的な判断力にすぐれ，弟は冷静沈着な参謀タイプで，大局を見きわめる洞察力にすぐれている。その性格は闘いかたにも表われており，ひらめきと疾風のごときコンビネーションで，相手をたたきのめす兄に対して，弟は的確な判断と大波のごとき重厚なコンビネーションで，相手を自分のペースにまき込んで倒す。

▲▶帽子をかぶっているほうが兄のユンで，前髪の長いほうが弟のヤン。2人は性格こそちがうが，くりだす拳法はまったく同じで，相手に接近してのすばやい打撃と必殺の破壊力を持つ発勁を得意とする。言わば，姿のちがう同キャラだ

『ストIII』のことをもっといろいろ知りたい人へ……
ALL ABOUT
ストリートファイターIII
〜THE CHARACTERS〜
絶賛発売中!!
詳細は200ページ

いよいよ登場!

TEKKEN 3 TM

■ナムコ
■アーケード・ゲーム
■近日登場予定

いよいよゲーム・センターに登場する『鉄拳3』の最新画面を，ゲームのストーリーをまじえつつお届けしよう。『2』と比較して圧倒的に強そうになったキングや吉光の勇姿をじっくりと堪能していただきたい。　　（文／加藤義文）

ストーリー

The king of ironfist tournament 2の闘いは，終局を迎えようとしていた。風間　準は一八の神秘的な力の源がデビルによるものであると気がつき，一八に接近する。準は一八に出会い，そこで自分が一八の神秘的な力に吸い込まれていくのを感じる。

数日後，この大会（The king of ironfist tournament 2）主催者である一八のもとまでたどり着いたのは，平八であった。

激闘のすえ，平八は息子一八を倒し，ふたたび三島財閥をその手中に収める。

平八はデビルの存在に気がつかず，一八を火山の火口にほうむった。

それとときを同じくして風間　準の前にデビルが現れる。準が一八とのあいだに身ごもった新たな魂にとりつくために。

風間　準はデビルを打ち倒し，人里離れた屋久島の山中で一八の子，「仁(じん)」を育てる。

闘いが終わり，ふたたび三島家の頭首となった平八はより絶大な権力を得るため，自らの手により，各地で起きている世界の争いごとを収拾することで，権力者間の信頼を得ようと考えた。紛争地帯には三島財閥私設部隊である「鉄拳衆」を派遣してその鎮圧に従事させ，貧しい国には食物をまかなえるだけの畑を開拓した。世界は表向きの平和を取りもどしたかに見えた。

約15年の歳月が過ぎた。風間　仁，15才の冬。

平八の命令により，インディオの遺跡を発掘中の「鉄拳衆」が謎の生命体を発見する。平八は回収せよとの指示をだすが，「鉄拳衆」は「……部隊は全滅……ヤツは闘神か!?……」という謎の無線報告を最後に消息を絶つ。

▲ますますプロレスラーのイメージが増してきたキング。体格も前作より大きくなったのだ

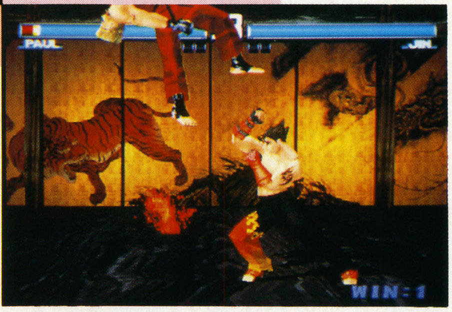
「鉄拳衆」捜索のため遺跡に降り立った平八が見たものは，おびただしい数の死体だった。平八は深い悲しみにおちいるが，つぎの瞬間，それは新たなる野望をかき立てる結果となった。「これだけのパワーを秘めた『生命体』を我が手中に収めることができれば，若かりしころに夢見た“世界征服”もまた夢ではない」平八はふたたび野望に向かって立ち上がった，「闘神」そして「世界」を手に入れるために。そして歴史はくり返す……。

やがて世界各国で奇妙な事件が発生する。その事件とは，強い魂を持つ人間――世界の格闘家，謎の失踪事件である。

このとき，仁と静かに暮らしていた準は，直感的に身に迫る危険を感じとる。「とてつもないパワーに狙われている」そう予感しはじ

新キャラクター“仁”その素性は……？

◀▼ストーリーを読めばわかるとおり，新キャラクターは一八と準の子供，「風間　仁」だ。左の写真のような豪快な技だけでなく，下の写真では，準とそっくりの技も使っている。テクニカルなキャラクターになりそうな感じではあるが，この原稿を書いている時点で詳細は不明



▲◀ケンカキック風の技が炸裂！　なかなかの攻撃力だ

©namco

めた準は，「きたるべき日」に備えて，過去に起こったことのすべてを仁に話しはじめた。そして，自分の身に何か起こったら三島平八を訪ねるようにと付け加えた。

嵐の夜，その日はやってきた。15才の仁と準が暮らす山に「闘神」は現れ，すべてをなぎ倒しはじめた。「逃げて」と叫ぶ母を尻目に，仁は闘神に立ち向かっていった。しかし，一瞬のうちに意識を奪われてしまう仁――。

仁が目覚めたとき，そこには母も，母と暮らした森もなく，すべてが焼き払われていた。

「闘神」に母親を殺された仁は平八のもとを訪ね，平八に「闘神」を倒すための術を教えてくれと頼んだ。

ことのいきさつを聞いた平八は「闘神」の狙いが「強い魂」であることを確信し，闘神をおびき寄せるため「強い魂」がぶつかりあう「The king of ironfist tournament 3」の開催を決意する。

それから4年，風間　仁，19才の春。

「The king of ironfist tournament 3」の闘いがいま，幕を開ける。

▲ポールはあいかわらず強力な突進技が冴えていそう。身体の線が太くなったように見える

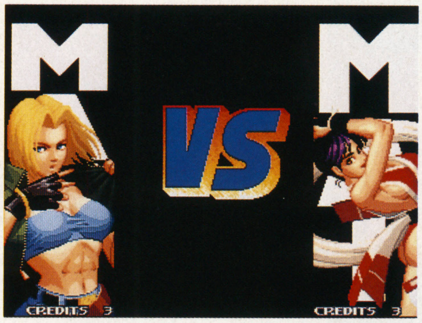
▶あやしげな動きをしているロウに注目。キャラクター特有の技なのか，それとも……？

▲心意把のような技を使っているレイ。食らっているキングの吹き飛びかたが技の強さを物語る

▲さらにかっこよくなっていく吉光。写真の技は追い打ち攻撃なのだろうか？

▶これはロウの新しい投げ技か？　この技もかっこいいが，個人的には「オギャー」と叫ぶ投げが好き

TEKKEN3 COMING SOON!



新システム満載の『餓狼伝説』最新作！

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

■発売元：SNK　■アーケード版：発売日未定
■ネオジオ・カートリッジ版／ネオジオCD版：発売日，価格ともに未定

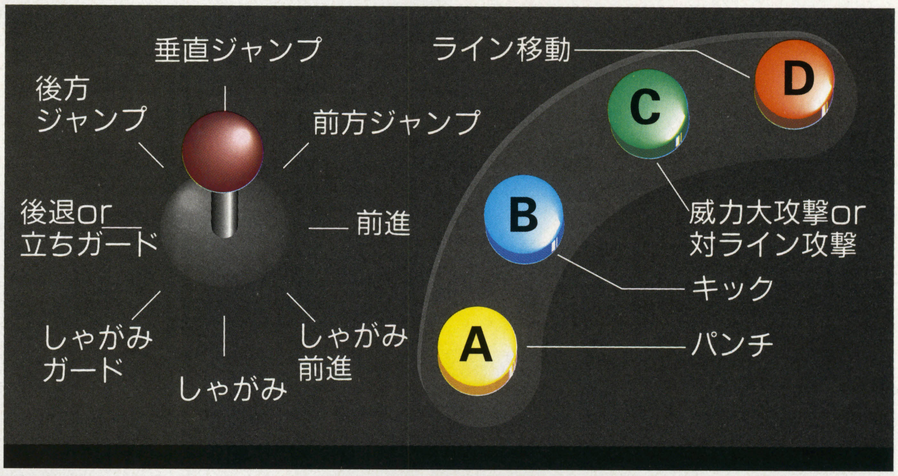
今月は『リアルバウト餓狼伝説スペシャル（以下，リアルバウトSP）』の基本操作方法を，くわしく紹介。システムを頭にタタきこんでゲームの登場を待て！（文／八巻将之）

基本操作方法

基本操作方法は右図のとおり。対ライン攻撃がⒹボタンからⒸボタンへと変更された以外は，前作『リアルバウト餓狼伝説』と，まったく同じボタン配置となっている。

レバー→→で前方ダッシュ，←←で飛び退きが行なえるほか，レバーを短めに↖or↑or↗で小ジャンプが行なえるのも前作と同様。ラインシステムの大幅な変更はあるものの，前作をプレイしていた人なら，ほとんど違和感なくゲームに入りこめるだろう。

現時点で不明なのは「空中ガード」と「空中振り向き」の存在。コンビネーション・アタックや避け攻撃などの特殊動作は『リアルバウトSP』でも，もちろん健在だ。



ライン・システムの変化

3ラインシステムから，ふたたび2ラインシステムにもどった『リアルバウトSP』。今回は，別ラインに移動しても一定時間で元ラインにもどることはなく，おたがいが別ライン上でダッシュやガードといった基本動作を行なうことができる。

ラインに関するおもなアクションを，右にまとめてみた。ライン移動攻撃にはパンチ&キック，対ライン攻撃には立ち&しゃがみのそれぞれ2種類が存在し，キャラによっては，その性質も異なる。このあたりはプレイヤーの研究する余地ありといったところか。

ラインずらし攻撃というのは，前作にもあったコンビネーション・アタックからの派生技。また，ダッシュ後にライン移動を行なうと慣性がつき，斜めに移動するという新フィーチャーもつけくわえられている。

ラインに関するおもなアクション

ライン移動

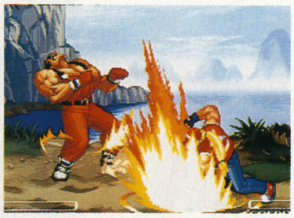
ライン移動攻撃

対ライン攻撃

ラインずらし攻撃

対ライン必殺技

対ライン必殺技（弾系）



その他の変化

●パワーゲージについて

相手の攻撃をガードした場合もゲージが増加するようになった。また，Sパワー（超必殺技使用可）&Pパワー（潜在能力使用可）の表示にくわえ，ブレイクショット（＝ガードキャンセル）が行なえる状態として「Hパワー」の文字が画面上に表示されるようになった。

●コーナーバトルについて

前作の「リングアウト・システム」をリニューアルした新システム。画面端に障害物が設定してあり，その障害物ごと吹き飛ばされるとキャラクターは気絶してしまう。

●ダウン回避

ダウンの瞬間に←↙↓＋Ⓓでダウン回避を行なう。ただし，投げ技，超必殺技，潜在能力，ガードキャンセル技はダウン回避不可。

◀障害物ごと吹き飛ばされると，そのキャラは気絶する

©SNK 1997　※画面は開発中のものです

キャラクター紹介 Part2

キム・カッファン

▶おなじみ，テコンドーひと筋の熱血漢

▲キムの飛燕斬とヒガシのスラッシュキックが激突！　勝つのはどっちだ!?

◀我流空手をあやつるケンカの達人

山崎竜二

ダック・キング

▲衝撃！　山崎の蛇使いに下段技が登場。やはり立ちガードは不可なのか？

▲踊りのセンスは天下一品のダンス格闘家

秦崇秀

◀無敵の格闘術・帝王拳をあやつる少年

▲やけに美形になった崇秀。天耳拳（と思われる）のグラフィックも少し変わった

ボブ・ウィルソン

◀誇り高きカポエラ・マスター

ビリー・カーン

◀ギースの右腕。妹思いの棒術使い

▲ビリーの超火炎旋風棍。右はローレンスの必殺技ブラッディスピンだろう

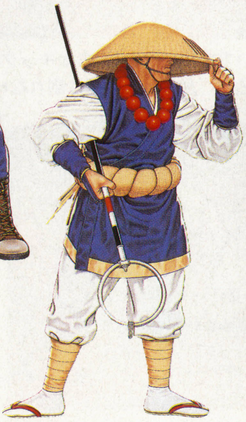
ブルー・マリー

▲マリーの必殺技ストレートスライサー。スタンガンでの追い打ちはあるのか？

▶コマンドサンボをあやつる女エージェント

望月双角

▼不知火流と双璧を成す正伝無道流の導師



秦崇雷

▲よりパワフルになった双角の邪神。秦兄弟の神足拳は，またも猛威をふるうのか？

◀崇秀と同じく帝王拳をあやつる双子の兄

フランコ・バッシュ

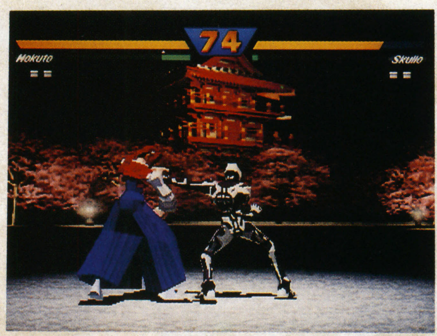
◀伝説のスーパーヘビー級キックボクサー

▲浮きでる血管が技のスゴさを物語る。フランコも，ついにお笑いキャラへ……？

▲愛用のヌンチャクを片手に暴れまわるホンフゥ。それにしても左のタンは……？

ホンフゥ

▶なぜか博多弁を話す香港警察の問題刑事



■開発：アリカ／発売元：カプコン
■アーケード・ゲーム　■稼働中

誰もがアッとおどろく最新情報を掲載！

ストリートファイターEX

あけおめ！　みんな『ストEX』やってる？　今月は，前回紹介したベガの詳細プラス，『ストEX』にも乱入してくる“あの男”を本誌初公開しよう。　（文／加藤義文）

ポリゴン化されたベガの勇姿を大公開！

読者諸兄が待ちに待ったベガの勇姿である。力強い引き締まったその姿は，『ストZERO』シリーズのそれよりも，どちらかといえば『ストII』シリーズに近いようだ。

では，『ストEX』でCPUベガが使う必殺技とスーパーコンボのすべてを解説しよう。

読んでいてわかるとは思うが，技名の左右に●が付いているのが必殺技，黒いオビで囲ってあるのがスーパーコンボだ。念のため。

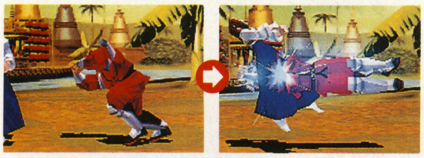
これがベガ登場シーンだ！

▲球状のオーラ（？）につつまれて，上空からゆっくりと地上に降りてくる。着地後，球体が割れ……

◀両手を上げ「絶望にうなれィ！」

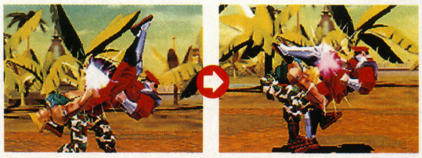
ベガの必殺技&スーパーコンボ

●サイコクラッシャー●



▲全身をオーラでつつみ，高速で相手に向かって突進していく。ガード後に投げてくることも（！）

●ダブルニープレス●



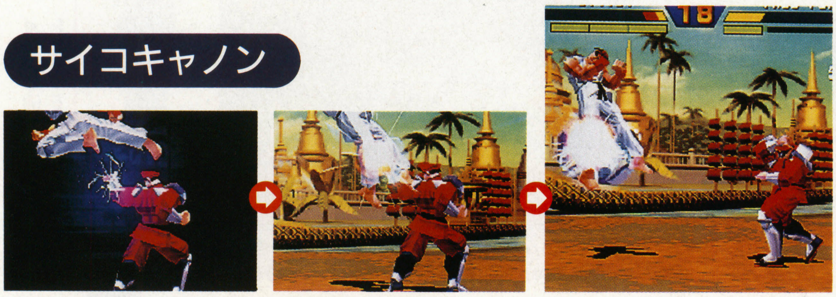
▲すごい勢いで水平に跳び，強力なキックを2発連続でたたき込む。食らった相手は倒れない

●ヘッドプレス●

●サマーソルトスカルダイバー●

▲▶頭を踏みつけたあと，空中で1回転してから手で攻撃してくる。ただし，連続攻撃ではない

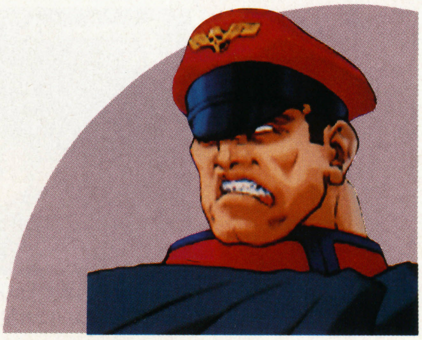
サイコキャノン



◀手に気弾をタメ、しばらくしてから解放する。かなりの攻撃力だ

ニープレスナイトメア

▲ダブルニープレスを連続でたたき込み，空中から蹴りをくり出したあとトドメに両足でキック。食らいたくない技のひとつ



©ARIKA CO.,LTD. 1996,
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

なんと『ストEX』でもCPU豪鬼が登場!!

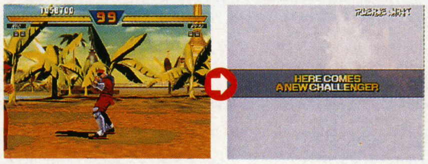
『スパIIX』以降,『ZERO』シリーズにも登場してきた豪鬼が,『ストEX』にも乱入してくることが判明した。その出現条件は……

①対CPU戦において,16ラウンド無敗をつづけたあとにベガまでたどり着いた場合

②対2P戦で,32連勝以上したあとにベガまでたどり着いた場合

どちらの条件もキビシイものではあるが,ぜひ達成してナマの豪鬼を見てもらいたい。

豪鬼登場パターン健在!!

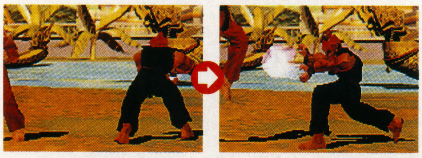


▲ベガの登場シーン後,画面は豪鬼の視点へ。流れるようにベガへと近づき……瞬獄殺!

◀そして豪鬼と対戦することに!

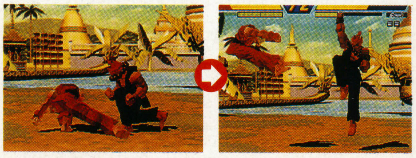
豪鬼の必殺技&スーパーコンボ

豪波動拳



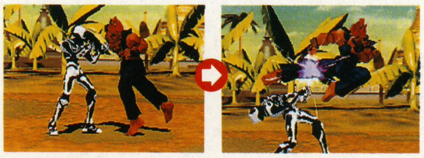
▲リュウ,ケンと同じ気弾を飛ばす。ただし,撃ちだしたあとの硬直はリュウ,ケンより短い

豪昇龍拳



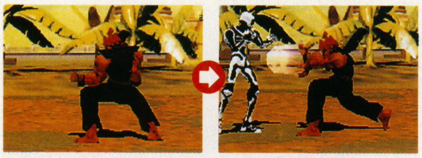
▲上昇しはじめるまで無敵のアッパー。おもに対空技として使ってくる

竜巻斬空脚



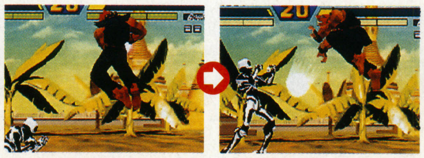
▲ケンの竜巻旋風脚同様に,最大4発ヒットするようになっているが,空振ることが多い

灼熱波動拳



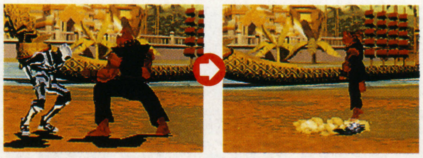
▲少し気合いをタメてから,燃える気弾を3発射出。豪波動拳とちがい,食らった相手はダウンする

斬空波動拳



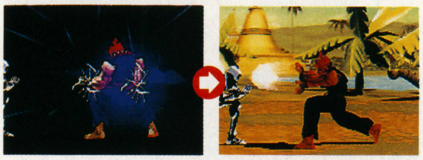
▲ジャンプ中に気弾を飛ばす技。射出後,反動でうしろに下がるが,そのあと天魔空刃脚が……

阿修羅閃空



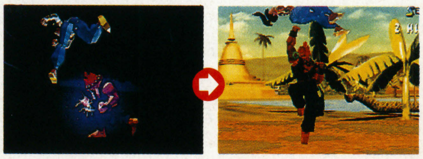
▲プレイヤーと自分との軸をズラす技。コレを使われると,コマンドの入力方向が変わることも

滅殺豪波動



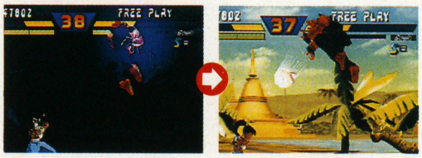
▲両手に激しく気合いを込め,一度に8発の気弾を撃ちだす。ヒットしたときの音が気持ちイイぞ

滅殺豪昇龍



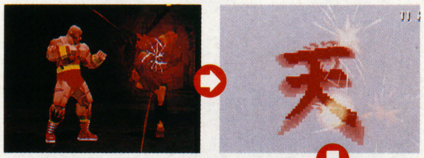
▲豪昇龍拳を2連発する。しゃがみキックなどにあわせてだされると,もはや避けようがない……

天魔豪斬空



▲斬空波動拳の強化版。ジャンプ強パンチ→斬空波動拳→……と使ってくることも(泣)

瞬獄殺 LV3専用スーパーコンボ



▲▶赤く発光したあと,すべるように前進してくる。つかまると,体力の約8割を奪われてしまう恐ろしい技だ

こんなお遊びもある『ストEX』

『ストEX』には,数々のお遊び要素が存在する。たとえば,クラッカージャックのバッティングヒーロー。波動拳などを打ち返すと,画面下に「1号!」と表示される。どうやらホームランの本数表示のようだ。なお,サッカーボールキックで飛び道具を3回打ち返すと「HatTrick!!」と表示される。

コレでキミも得点王!?

「ALL ABOUT ストリートファイターEX」発売決定!! 詳細は200ページ

バーチャファイター3セミナー

4時限目

投げ技について

最近，ウルフを使うのが流行(はや)っているらしい。相手が攻めてくるまで何も手をださず，大技がスカれればここぞとばかりにジャイアントスイング！　相手が投げ抜けのコマンドを入力してもショートショルダーで浮かせてくる，待ち野郎にはもううんざり。というわけで今回は投げ技についての特集だ！（教授／宮崎良太）

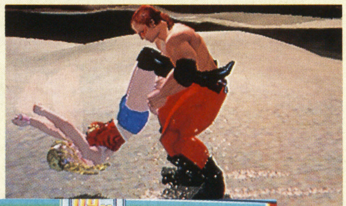
投げ技のタイプを把握しよう

通常，相手に投げ技を仕掛ける場合，Ⓟ＋Ⓖ投げやコマンド投げ，下段投げ，がメイン。この中でとくに重要なのはコマンド投げで，キャラや技によって攻撃力や効果が異なる。そのため，状況によって使いわければ多種多様な攻撃を仕掛けることが可能だ。

また，相手との位置関係や場所によって特殊な投げ技に変化するものがある。相手の背後や側面にいる場合に発動する側面投げと背後投げ，それと壁技である。側面投げと背後投げは，相手との位置関係のみによって発動し，特殊な投げのコマンドは必要ない。壁技は，壁が前もしくはうしろ（技によって異なる）に存在する場合，投げ技を仕掛けることにより発生する特殊な攻撃。

そのほかに，①間合いに関係なく仕掛けることが可能で，相手に向かって移動しながら投げ技を仕掛けるキャッチ投げ。②投げ技もしくは打撃技がヒット後に追加して投げ技を仕掛ける投げコンボ。③ダウンしている相手に追加ダメージもしくは特殊効果をもたらすダウン投げ。これら①～③も，相手との間合いや状況によって使いわける必要がある。

こうした投げ技をすべて使いこなすことができれば，達人になる日もそう遠くはない。



▶コマンド投げは比較的攻撃力が大きい

▶ダメージは与えないがその後の展開を有利にするものもある

投げ技がキマる状況を覚えよう！

イヤがられる戦法とは？

投げ技が確実にキマる状況はさまざまだが，投げ技だけを露骨に狙うと対戦相手を不快にさせる場合がある。

その一つの例が，立ちパンチやローキック系の技をカウンターで当てて投げ技をキメるという方法。この二つの技は，攻撃判定の出現が早く硬化時間も短いので，リスクが少ない。そのため，カウンターがとりやすく，容易に投げることが可能なのだ。そのほかにも，つねにガードを固め，相手のスキの大きい技の空振りを待ちつづけて投げ技をキメるという"待ち戦法"がある。どちらの戦法も反撃が困難なため，露骨に狙うと相手を不快にさせることは必至。しかし，接近戦でのここぞという場面では，ぜひとも狙っていきたい。

また，接近戦でもっとも威力を発揮する投げ技は，打撃技からの投げコンボである。これは，特定の打撃技がヒットしたあとなら，どんな間合いでも必ず投げ技がキマるというスグレもの。この打撃からの投げコンボを持っているキャラは，アキラ，ウルフ，ジェフリー，鷹嵐の4人。ただし，打撃技がヒットしないと投げ技にはつながらないので，ガードされると投げ失敗ポーズになってしまい，大きなスキを生むことになる。注意が必要だ。

確実に投げ技がキマる状況は，対鷹嵐戦で多く見られる。鷹嵐は技を食らってもダウンしにくいため，特定の技（代表的なのはヒザ蹴り系の技）を食らってのけぞっている硬化中に投げ技をキメることができる。鷹嵐最弱説を物語るすべての原因がここにあるのだ。これもあまり連発して使うと鷹嵐使いがかわいそうなので，多用は避けてあげよう。

▶立ちパンチは一番カウンターがとりやすい技だ

▶ローキックもカウンターでヒットすれば投げが確実

▶鷹嵐の肘当てがヒットしたら播磨投げにつなげ！

▶コマンド入力のタイミングがシビアだが攻撃力の高い投げコンボ

▶エスケープ後も投げ技を狙うチャンス！ 見のがさないように！

投げ抜けを覚えよう！

投げ抜けがしやすい場面とは？

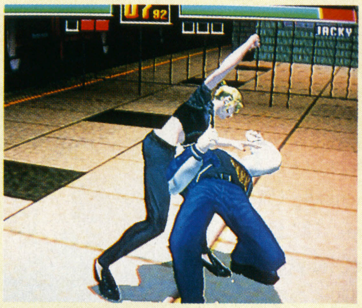
投げ抜けが不可能な技は，側面投げ，背後投げ，キャッチ投げ，ダウン投げ，アキラの崩撃雲身双虎掌である。これら以外のすべての投げ技は，投げ抜けが可能だ。

では，どういう状況で投げ抜けを実行すればいいのか？　たとえば，自分がスキの大きな技を空振りしたとき，もしくは相手のローキックをカウンターで食らったときなど，相手の投げ技が確実にキマるときに実行するのが効果的だ。

また，投げがくるとわかっているときにどの投げ技の投げ抜けを実行すればいいかというと，相手キャラのもっとも使用頻度の高い投げ技のコマンドを入力しておけばいい。例を挙げると，相手がウルフであればジャイアントスイング，カゲならば弧延落。

また，投げコンボも投げ抜けしやすい場面の一つである。たとえば，葵の脇絡みもしくは蝶絡みをキメられてしまった場合，そのあとは，海老折りまたは櫂引きがくるので，↑Ⓟ+Ⓖもしくは↓Ⓟ+Ⓖを連打することにより，2分の1の確率で投げ抜けが可能なのだ。

▶Ⓟ+Ⓖ投げは、意外と投げ抜けされにくい


◀側面投げと背後投げは投げ抜け不可能。位置関係に注意！

▶投げコンボも投げ抜け可能。絶対に見のがさないように

◀スキの大きい下段攻撃をガードされてしまった場合は

◀すかさず下段投げのどれかのコマンドを入力しよう

◀うまくいけばこのとおり、簡単に投げ抜けすることができる

上手な投げ技の使いかた

状況を把握しよう

前述のとおり，投げにはいろいろな種類があり，状況に応じて使いわける必要がある。

もし近くに壁が存在し，自分の使っているキャラが壁技を持っていれば，当然壁技を狙いたい。この技は，一度投げた相手に壁を使って追加ダメージを与えることができるので，狙う価値は十分にある。

また，相手がリングぎわでダウンしている場合は，投げ抜けが不可能なダウン投げが使える。重量級のダウン投げは相手を起こしたあと前へ突き飛ばすため，確実にリングから落とすことが可能なのだ。

▶アキラの壁技である獅子抱月。攻撃力が大きいのだ

そのほか，近距離戦でシュンの振り返り攻撃である挑撃背転がヒットしたなら，そのままⓅ+Ⓖを連打することで背倒裏肘がキマる。が，連発しすぎて相手にバレると投げ抜けされてしまうので注意しよう。

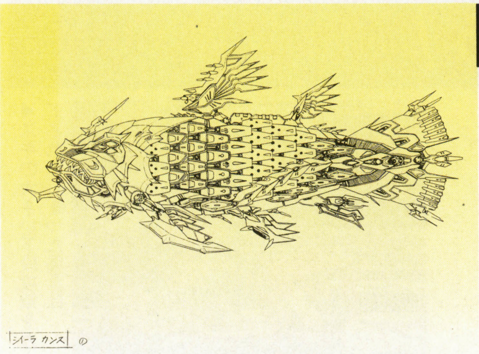
といったように，状況に応じていろいろな投げをキメることができるが，いくら確実に投げがキマる状況でも，相手にバレてしまえば簡単に投げ抜け，もしくはしゃがまれて投げ技を回避されてしまう。打撃技との2択攻撃を仕掛け，こちらの手のうちを読まれない闘いかたを心がけよう。

▶ジェフリーのバックスロー後は打撃技が確実に入る

◀投げと見せかけ打撃技を仕掛けるのも一つの手だ

▶挑撃背転後に狙いたい背倒履中。連発は禁物！

◀ダウン投げを使い、リングアウトを狙え！



君は生命(いのち)の誕生(はじまり)を見る

Gダライアス

■タイトー　■アーケード・ゲーム　■シューティング　■発売日未定

人気シューティング『ダライアス』シリーズの最新作が正式に発表された。前作の『外伝』にハマったプレイヤーは，今から要チェックだぞ。(文／開田清隆)

「A」「B」「C」三つの新システム，そして「G」とは?

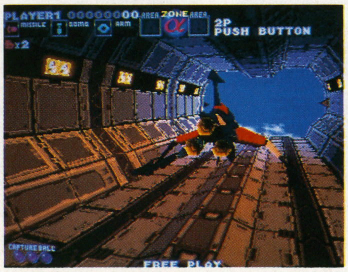
『ダライアス』シリーズ4作目となる『Gダライアス』がついに姿を現した。「フルポリゴンによる横スクロール・シューティング」ということで，そのゲーム性が気になるところだが，今月は，現時点で明らかになっている新システムを紹介していこう。

一つは「エリア（AREA）分岐システム」。『ダライアス』シリーズにはゾーン分岐というシステムがあったが，本作ではゾーンの途中にも分岐できるエリアがある。海のステージで海上を進む，海中に潜るといった選択ができるわけだ。いっぽう，戦略面に大きな変化を与えるのが「ビーム（BEAM）システム」と「キャプチャー（CAPTURE）システム」。『外伝』の中ボスを捕らえて味方にするシステムが進化したもので，さまざまな敵キャラを捕らえることが可能になったほか，捕らえた敵をエネルギーにして強力なビームを撃つこともできるのだ。

タイトルに冠された“G”とは「Gigantic (巨大なボス)」「Genealty (血統)」「Genesis（創世記）」「Green Globe(母なる緑の星)」の四つの意味を示しているそうだ。

壮大なスケールを感じさせる『G』の世界へ，シルバーホークが旅立つ日は近い。

▲『ダライアス』シリーズのウリの一つである，巨大戦艦とのバトル。3D表現のため，戦艦のスケールの大きさがよくわかる。このゲームの見せ場と言ってもいいだろう

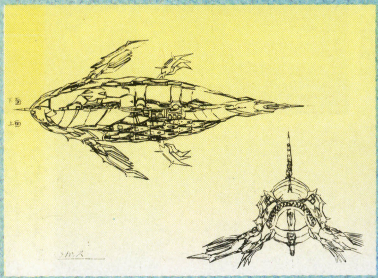


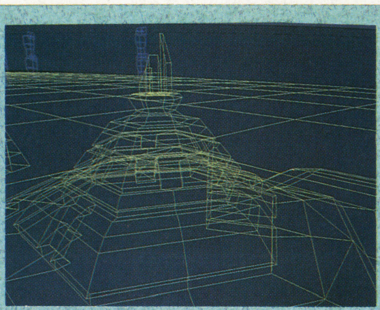
▲新しいビーム&キャプチャー・システムを装備し，シルバーホークが発進!

◀シリーズではおなじみ，ボス登場の警告メッセージ。出現途中のボスキャラと，戦闘中である上の画面を見くらべれば，演出のうまさがわかるはず。なお，通過したエリアにより，ボスの攻撃方法などが変わるらしいぞ

こうして作られる『Gダライアス』の世界

キャラや背景など，すべてがポリゴンで生成されている『Gダライアス』。ここでは，ボスキャラの制作過程の一部を紹介しよう。

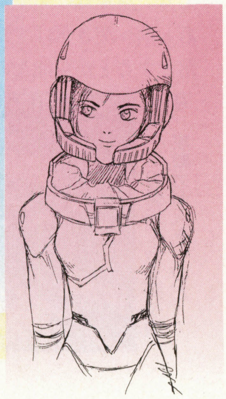

▲上のようなラフ・デザインのイラストから制作開始。3Dだけあって，上下，前後，左右すべて細かく設定されている



▲◀そしてワークステーションでワイヤー・フレームに起こされる。上はステージ背景のフレームだ

おまけ 1P&2Pパイロットの イメージ・イラスト公開

パイロットも特別公開。左が1Pで，右が2Pだ。プロコたちとの関係は?



© TAITO CORP.1996　※画面は開発中のものです。

NEWS

コレが Windows 95版 グラディウスデラックスパックだ!!

■コナミ ■Windows95 ■6,800円 ■2月21日発売予定

PS, SSで発売中の『グラディウスデラックスパック』が，なんとWindows95にも登場。Win版ならではの特典や，動作環境の詳細などを紹介していこう。(文／加藤義文)

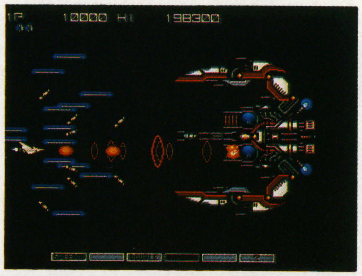
Win95でグラディウス!

というわけで，Windows95版『グラディウス』なのである。その移植度は，ほとんどアーケードと変わらないできばえだ。ジョイスティックやジョイパッドを接続していれば，かなり快適にプレイすることができる。

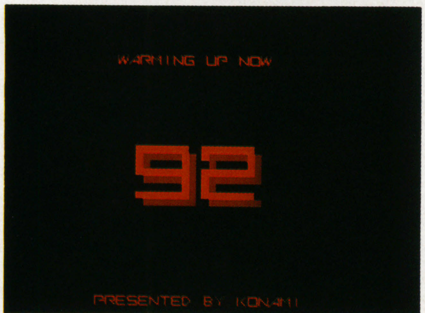
難易度設定，残機設定はもちろんのこと，エクステンド設定や画面の大きさの変更にいたるまで，細かい設定が可能。『グラII』には，コンティニュー設定やウラ技も付いており，ファン・サービスに富んだ内容となっているのだ。

と，いいことずくめのWin95版だが，じつは動作環境にはV-RAM2MBが要求される。詳細は右下の欄を参照してほしい。

◀最近のゲームと比較しても美しい画面の『グラディウス』

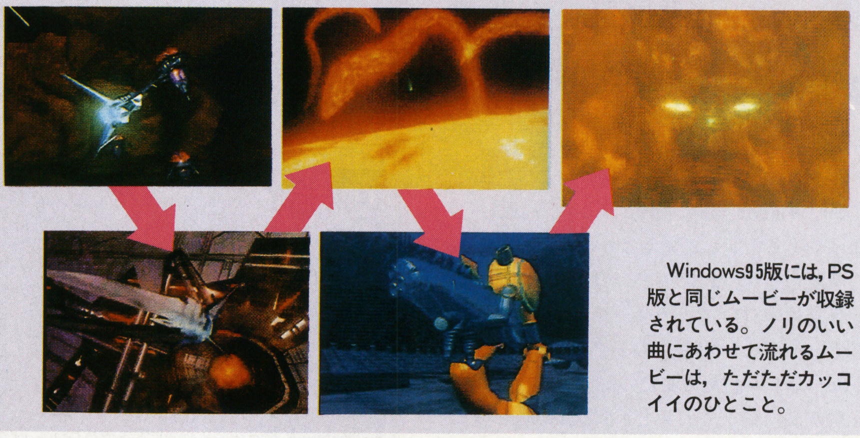


▶スタート時のパワーアップ選択が斬新だった『グラII』



▲『グラディウス』起動時にでてくる「バブルシステム」ウォーミング・アップ画面に思わず感動

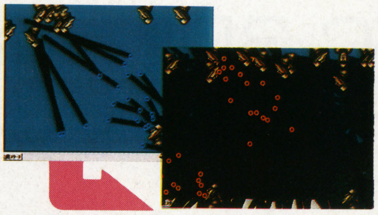
収録されているムービーは必見!!



Windows95版には，PS版と同じムービーが収録されている。ノリのいい曲にあわせて流れるムービーは，ただただカッコイイのひとこと。

Windowsならではのスクリーンセーバー付き!

Windowsユーザーだからこそうれしいオマケは『グラディウス・スクリーンセーバー』。インストーラーも付いているので，簡単に使用できる。モアイやオプションハンターが，画面をきれいに消していくさまは，なかなかゆかいなのだ。



▲写真はモアイのスクリーンセーバー。口からリングを吐きながら画面を一掃する

モアイの部屋

グラディウス　グラディウスII

『グラディウス』シリーズに毎回登場するのがこのモアイ。じつにさまざまなタイプがいますねぇ。でもなぜモアイ？

グラディウスデラックスパック 動作環境

- ●CPU：Pentium 90MHz（Pentium 166MHz以上推奨）
- ●メモリ：8MB（16MB以上推奨）
- ●ハードディスク：空き容量30MB以上
- ●ディスプレイ：640×480ドット以上，256色
- ●V-RAM：2MB推奨
- ●CDドライブ：4倍速以上
- ●サウンドボード：Windows95対応のサウンドカードを実装していること

© 1985 1997 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.

Windows95＋PowerVRが生む衝撃！

BIO HAZARD バイオハザード

For PC 3DEngine体験記

■Windows95＋PowerVR専用
■発売元：NECホームエレクトロニクス
■PC 3DEngine本体に同梱

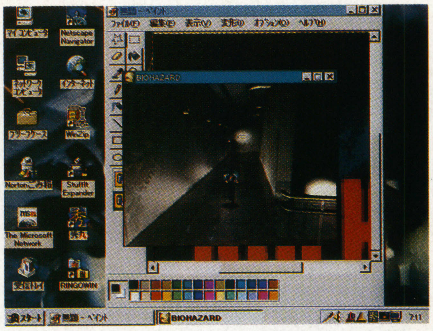
昨年のプレイステーション市場を震撼させた『バイオハザード』が，PowerVRチップ搭載の3Dアクセラレータ専用ソフトとしてWindows95へと移植された。単なる移植にとどまらぬPowerVR版独自の変更点を解説しよう。（文／佐久間亮介）

▶▶▶'96年のPS市場を震撼させたビッグ・タイトルが95へ！◀◀◀

ゲームソフトの充実を目標のひとつに掲げていたWindows95も，登場から1年が経過して，ようやくその兆しが見えはじめてきた。そんな状況のなか，登場したのがPC 3DEngineという名称の3Dアクセラレータ。かねてより話題となっていたNEC製のアクセラレータカードがついにお目見えしたのだ。しかもPS市場を騒がせたビッグ・タイトルの移植版をはじめとする数本のソフトを同梱しての発売だ。

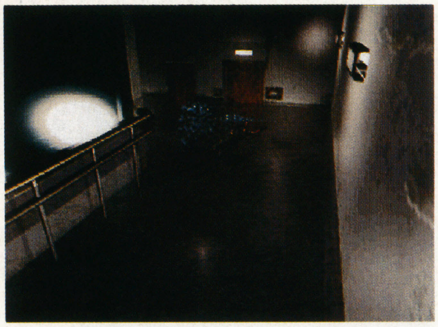
だが，単なるPSからの移植では別に目新しくはない。ビデオカードに専用ソフトがバンドルされるのはよくある話。特筆すべきなのは，同梱される『バイオハザード』が移植の枠にとどまらず，PS版のアドバンスド・バージョンとも言える内容になっていることだ。

'96年の家庭用ゲーム機市場を震撼させた『バイオハザード』が，PC版となってどのように変化したのか。その全貌を紹介しよう。



▲ウィンドウ表示も可能な『バイオハザード』。PowerVRチップ搭載パソコンでのみ動作する

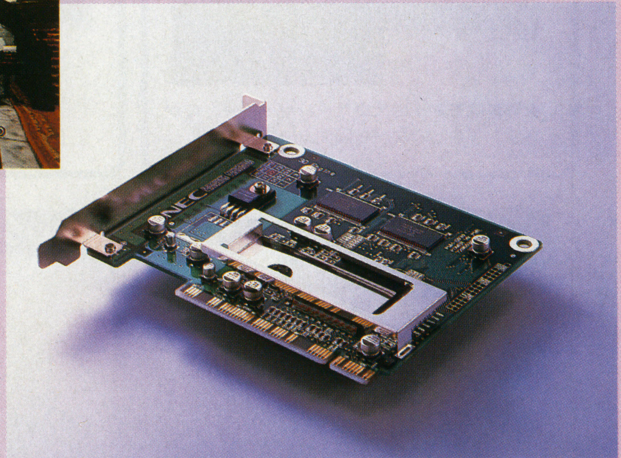
◀難易度も再調整され、初心者でも手軽に遊べるようになったのはうれしいかぎり



▶ＰＳ版から大まかなストーリーこそ変わらないものの，細かな点には数々の変更が施されている

PC 3DEngineはパソコン・ゲームを変えるか

▲DIRECT3Dにも対応。本格的な3Dブームの到来にも，きちんと対処できる内容になっているので安心して購入できるはずだ



▶通常のビデオカードと併用する形で，3D描画をサポートするのがPC 3DEngineの特徴

添付ソフト『バイオハザード』の完成度を見るかぎり，PC 3D EngineはPSなどの家庭用テレビゲーム機からの移植という点では力を発揮しそうだ。また，DIRECT 3Dにも対応済みであることから，今後本格化するであろうWin95専用3Dゲームにも，性能を発揮してくれると思われる。専用ソフトの充実しだいで，PC市場を席巻する可能性を秘めているだけに，今後の展開が非常に楽しみなカードであるのだが……。

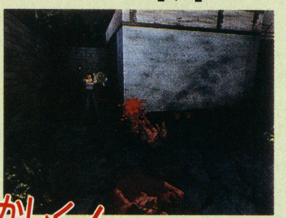
▶▶▶▶PowerVR版は単なるPSからの移植にあらず!!◀◀◀◀

その心臓部にPowerVRなる3Dチップを搭載したPC 3DEngine。このチップ専用に開発されたのが，バンドルソフトのひとつである『バイオハザード』だ。原作にあたるPS版から各所に変更の加えられたPowerVR版。ここでは代表的な四つの変更点をとりあげて，より洗練された『バイオハザード』の姿をみなさんにお伝えしていくことにしよう。これが新たな恐怖の実体である！

PS版『バイオハザード』とは……

館に巣くうゾンビから身を守りつつ，その異常現象の原因を追求していく3D AVG。サバイバルホラーと銘打たれているとおり，さまざまな局面でプレイヤーは生き残る方法を模索していかねばならない。

新アイテム，そしてゲーム・バランスの変更



より簡単に，よりむずかしく！

▲主人公のちがいによって変化する難易度は，PowerVR版でも健在だ

▲ジル篇は簡単に，そして上級者には高難度の2周目が待つ！

◀新コスチュームも用意されているという。2周目のお楽しみだ

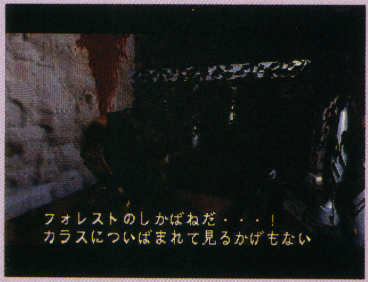
PS版にはない新たな武器も！

▲PS版から廃止されたアイテムも。またこの移植版で初登場となる武器もある

ジルとクリス，2人の主人公からプレイヤーの分身となる者を選択して，ゲームをスタートさせる本作。PowerVR版はPS版同様に，主人公のちがいによって難易度が変化する仕組みとなっているのだが，オリジナル版よりもプレイしやすい内容へとゲーム・バランスの再調整が施されている。PS版ではむずかしすぎたという人も，このPowerVR版ならば安心して遊べるはずだ。またPS版にはない，新アイテムが追加されているのも見のがせない。

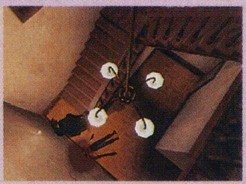
もっと恐怖を!!演出の追加

家庭用テレビゲーム機ということもあって，やや押さえめなものにせざるを得なかった残虐シーンの数々。だが，そういった規制がゆるいということもあり，PowerVR版には徹底した残酷描写が施されている。力つきたプレイヤーにゾンビたちが襲いかかり，死肉に食らいつくシーンなどはPSユーザーにはショッキングな映像であろう。PSで発売の予定されている『バイオ2』にも同様の演出が施されていることを考えると，いち早く『2』の要素を導入したとも表現できる。



◀RGBだからこそ確認でき，ゆえに恐怖を抱く場面もある

▼敵クリーチャーによって首を斬り落とされたジルを見よ

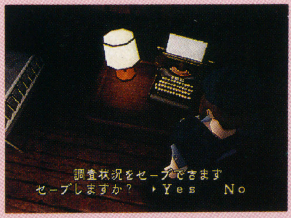


▲▶力つきた主人公にむらがるゾンビたち。衝撃の場面だ

死者たちは死肉をむさぼる

ジル篇でのインクリボンの廃止

PowerVR版ではジル篇のみ，インクリボンを使わずともセーブが行なえるようになった。セーブ回数を制限される要素だっただけに，初心者にはうれしい変更点だろう。

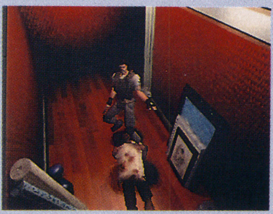


◀タイプライターさえあれば，自由にセーブが可能に

解像度の高さが生むリアリティ

パソコン上で動作するソフトの最大の恩恵は，ドット数の多い画面を高解像度でくっきりと映しだせることだ。『バイオハザード』も例外ではなく，PS版よりも細かな画面モードでゲームがプレイできる。高解像度だからこそ，判別できるような描き込みもあるぞ。

PS版



PowerVR版

▲少々わかりづらいかもしれないが，右がPowerVR版。ドットが細かいため，死体などの細部がはっきりと映しだされ，より恐ろしく感じる

© CAPCOM 1996 Licenced to NEC Home Electronics,Ltd.

速報!

新たなる『信長』ついに発進

信長の野望・将星録

■光栄　■Windows95用　■11,800円　■CD-ROM　■春頃発売予定

戦国ものSLGの大御所・光栄より，ついに『信長の野望』シリーズの最新作が発表された。今回は第一報として，新たなシステムの概略を紹介する。（文／煌竜）

日本全国が戦場に

『信長の野望・将星録』は，初代『信長の野望』から数えて7作目の作品となる。新作の発売ごとに新たな要素を導入してきたこのシリーズだが，本作品では従来にない大きなシステムの変更が行なわれている。初代『信長の野望』において確立された，戦略画面→戦術画面の切り替え方式がついに完全に廃止され，日本全国が一つの巨大な戦術マップになったのだ。

まずは右下の写真を見てほしい。城を中心にして，町や水田が点在しているのがわかるだろうか。「いつもの戦術シーンだな」と思った人は甘い。これが『将星録』のメイン画面であり，同時に戦術シーンでもあるのだ。たとえば，内政強化のために「開墾」を指令したとする。これまでならば投入資金や担当武将に応じて数値が上昇し，収入がそれに応じて上がる仕組みだった。しかし本作品ではそれに加えて，「どこを開墾するか？」が問題になる。開墾がうまくいけば指定地域のグラフィックが水田に変わり，以降の収入源となるのだ。しかしその地点に敵の軍隊が侵入するようなことがあれば，そこからの収入は激減してしまう。「敵の城を取ったのはいいが，戦闘が激しかったので生産力がガタ落ちに」なんてリアルな事態が起きるわけだ。

このシステムの利点はほかにもいろいろある。戦闘関係では，ついにファン念願の「複数大名対複数大名」が実現できるようになったのが大きい。上のように「攻め込まれて国力低下」となることを防ぐため，野戦がより重要になったことも見のがせないだろう。

また軍隊だけでなく，輸送や使者，忍者，さらには開墾・建設労働者までユニットとしてマップに表示されるようになったのもおもしろい点だ。「前線に兵糧を運ぶ部隊を襲って積荷を強奪」なんてマネができるわけで，これをうまく逆用すればオトリやカクラン作戦も可能だろう。自由度の上昇とともに，情報収集の必要性も高くなっているのだ。

いずれにしても，国の経済を発展させせつつ軍備を固め，他国を攻めとっていくスタイルについては前作までと変わらない。登場する武将たち（約700人）を使いこなし，全国64城の制覇，天下統一をめざそう！

◀複数大名戦闘の実現により、外交がより重要に。使者をつかまえれば敵国の情報も……？

▲ご覧のとおりの城下町。進軍ルート（戦争）にも輸送ルート（経済）にも利用できる街道周辺の開発はとくに重要だ。防衛と将来の発展をにらんで国造りを進めていこう

▼戦闘シーンはこれまでと同じくターン制。マップ上に支城を築けるようになるなど，城をめぐる攻防もより熱くなったのだ

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん!!ウィン!! NEWS コナミからWindows95専用ソフトが続々登場!! 『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』&『実況パワフルプロ野球'96』

以前紹介したコナミのWindows95用タイトルの発売がいよいよ本格的にはじまった。『きらめき宝石箱』につづいてスクリーンセーバー集『うきうき弁当箱』が，ゲームソフトとしては『永世名人』と『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』の2タイトルが，それぞれ'96年中にすでに発売になっている。これらのタイトルは，どれも'96年12月までに発売されたことになるわけで，コナミファンにとってはなかなか出費のきびしい年末だったのではないだろうか？

ここでは，『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』と2月に発売予定の『実況パワフルプロ野球'96』に焦点を当てて紹介していこう。

まずは対戦落ちものパズルの『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』。同社の『ときめきメモリアル』に登場する10人の女の子キャラが総出演するという華やかな落ちもので，タイトルに「対戦」の文字があるように，対戦に主眼をおいた作りになっているのが特徴。選択したキャラごとに，連鎖によって降ってくるたまの配列がちがったり，独特のリアクションが設定されている。Windows95版はDirect Drawによる画面描画がなされている。

もう一方の『実況パワフルプロ野球'96』は，試合展開を盛り上げる「実況音声」がセールス・ポイントの野球ゲーム。日本野球機構公認の作品であるため，全球団が実名で登場しているほか，'96年ペナントレースにおける各選手の最終データが使われている点も大きな特徴。自由に名前を付けた選手を二軍で育成し，一軍入りを目指す「サクセスモード」や，各球団の選手をアレンジし，オリジナル・チームを作成して遊ぶ「アレンジモード」，自由にチームを組み合わせてオリジナル・リーグでの戦績を競う「リーグ戦モード」などといったゲームモードが用意されている。

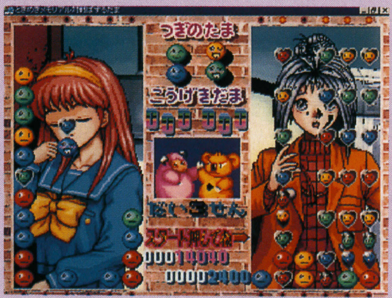
どちらも他の機種で好評な作品だけに，売れ行きもなかなか期待できそうだ。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

『ときメモ』や『ぱずるだま』のファンにとっては，環境を選ばずに，好きな作品を楽しむことができるのは，うれしいかぎりだろう。Windows95版には，特典として，ゲーム中のグラフィックやサウンドを用いた壁紙集やサウンド集，スクリーンセーバーが収録されている。

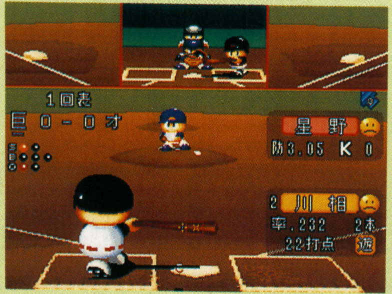
▲キャラクターがさまざまな局面でしゃべること，しゃべること。仕事中には遊べない感じ

▼連鎖による攻撃は過激の一言。キャラごとに並びかたがちがうので，それを考慮して対策を



▲実況中継が入るとこうもイメージが変わるものか，とあらためて気づく。着眼点がいい

▼実名の球団に，実名の選手。オリジナルのチームを作成することも可能になっている



実況パワフルプロ野球'96

場面ごとに違和感なく実況が流れ，不思議な臨場感をかもしだすのがこのゲームの特徴。試合を盛り上げる実況の担当は，ABCスポーツの安部憲幸アナウンサー。Windows95版の特典として，パワプロ君と球団ロゴを利用したスクリーンセーバーが付属している。

MY LITTLE LOVERの魅力を知るのに最適
アリス・イン・ワンダーランド

■オラシオン　■Windows95&Macintosh
■4,800円　■CD-ROM

人気のあるアーティストだから有線などで耳にしたことはあったが，正直な話，MY LITTLE LOVERの曲をきちんと最後まで聴いたことは一度もなかった。しかし，この作品は発売後，わりとすぐに購入した。同じオラシオンから発売されている『森高千里CD-ROM 渡良瀬橋』のデキがかなりよかった，それが購入の動機。『渡良瀬橋』同様，収録されているアーティストに対する好き嫌いを抜きに楽しめるだろうという期待があったからだ。

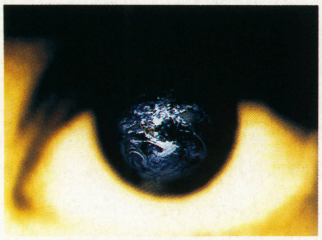
はたして期待は裏切られなかった。細部まで凝った作りになっているのは相変わらずで，『渡良瀬橋』に劣らぬ斬新な試みが，いたるところに目につくのだ。まずメインメニューからして驚かされる。これがなんと画面いっぱいに映しだされた“目”。森と地球が交互に映り込んでいるこの目をクリックして，見たいコンテンツを選択するようになっている。

森をクリックすると，深い森を進むビデオ映像が流れはじめる。森のなかにはところどころにオブジェが置かれ，これをクリックすることによって，いろいろな曲を聴けるという仕掛け。ミュージック・クリップが流れる曲もあれば，スライド・ショー形式で写真がバックに映しだされる曲もある。ここでもまた，マウス・カーソルの位置によって，音量調節ができたり，森にもどれるようになっていたり。操作系がじつに凝っている。

いっぽう，地球をクリックすると，こちらはインターネット・シミュレーション。MY LITTLE LOVERのホームページのダイジェストが見られるのだ。ここでも収録されている曲やクリップをひととおり楽しむことができ，つまり，好みによって内容の楽しみかたを選べるという仕組み。いやぁ，よくできてる。

さてさて。つぎは誰を題材にするのだろう？

▼この“目”がメイン・メニュー。森か地球をクリックしてつぎへ進む。スタッフ・ロールもここからだせる



▲森のなかをふらふら進む。オブジェを見つけたら，クリック。すると，それにちなんだ曲が流れるのだ

▼ミュージック・クリップが流れる曲もあれば，このようにスライド・ショーがバックの曲もある

▲インターネット・シミュレーション。ユーザーだけがアクセスできるページも実際に用意されている

宮崎アニメの世界をより深く堪能
THE ART OF 風の谷のナウシカ

■徳間書店　■Windows95&Macintosh
■5,800円　■CD-ROM

大ヒットを記録し，いまだに人気の高い映画「風の谷のナウシカ」。ここで紹介する『THE ART OF 風の谷のナウシカ』は，同じ徳間書店から発行されている書籍をもとに制作されたCD-ROM画集で，映画製作時の美術ボードやセル，原画などが多数収録されている。

美術ボードや原画などは，書籍で観たほうがもとの色彩などに近くなり，大きく見やすいことが多い。しかし，それをあえてCD-ROM化することで，書籍にはないメリットが生まれてくる。収録されている情報を，複数の方法でまとめなおし，閲覧（えつらん）しやすくできるのだ。この作品でも，収録されているグラフィックを拡大表示させたり，タイトルを文字で一覧表示し，そこから選択する「インデックスモード」や，“ストーリーボード”“背景・セル画”“フィルムクリップ”といったコンテンツの内容ごとにまとめて閲覧することができる「トピックスモード」など，複数の楽しみかたができるようになっている。

また，収録されている画像のクオリティにしても，印刷に使用した製版フィルムからもう一度印刷し，それをスキャナで取り込むという手間をかけ，画質にもある程度気を配って作られている点も特徴のひとつと言える。

▲収録されている画像によっては拡大して観ることも可能。画面下部，中央のアイコンが，ズームに使用するもの

▼「インデックスモード」では，サムネイルやタイトルから，直接コンテンツへとジャンプできるようになっている

▲収録されているデータ，それぞれの内容ごとにまとめて閲覧することができるのが，この「トピックスモード」なのだ

◀映画撮影時に使用された代表的な撮影技術に関しても網羅されている

やっと紹介することができたよ

Quake（クエーク）

■P&A/id Software ■IBM-PC/AT互換機
■7,800円 ■CD-ROM

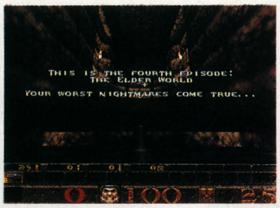
あの『DOOM』シリーズで有名なid Softwareの最新作が『Quake』だ。『DOOM』シリーズと同様にキャラクター視点で描かれる3Dアクション・ゲームで，アイテムや武器を拾いながら，そのステージのどこかにある出口を目指していく。この基本的なシステムはほとんど変わらないものの，背景やモンスターなどが，完全に3D化されているのが最大のちがい。描画エンジンが大きく変わったのだ。これにより『DOOM』では不可能だった立体的に入り組んだマップを利用できるようになり，画面もいちだんと不自然なく派手になった。こう書くと小さなちがいのようにも思えるが，実際に遊んでみれば，これだけでゲームとしてのおもしろさが格段に上がっていることがわかるはず。興ざめさせないシンプルさ，これもこのゲームの魅力のひとつなのだ。

『Quake』のすごいところは開発環境がオープンになっているところ。オリジナルのマップや，ゲーム・システムにいろいろな変更を加えるモジュールが世界中で発表されている。用意されたマップを遊び終えたあと，ここからが真の『Quake』道のはじまりなのだよ。

さて，基本的にDOSアプリのこのソフトをなぜこのページで紹介するのか，というと，Windows95上から起動することにより，インターネット上での対戦も可能になるからなのだ。世界中に無数の対戦用サーバーが稼働している。速いプロバイダと条件のいいサーバーを探せば，アナログ回線でもかなり快適に対戦ができる。これもまた，1人で遊ぶのとは別次元のおもしろさを持っている。

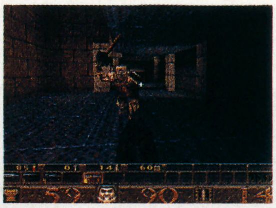
まずは【http：//www.gamesmania.com/japanese/quake/quake.htm】【http：//tri6.exa.co.jp/】などへアクセスしてみれば，このゲームの魅力がわかるはずだ。

▶解像度を落とすと、気持ち悪くなるくらいなめらかにスクロールする



▲たとえオリジナル・マップを入れずとも，四つのエピソードが用意され，遊び応えは十分。ちなみに難易度は4段階

▼シークレットと呼ばれる隠されたエリアを探しだすおもしろさは『DOOM』ゆずりだが，底意地悪さは軽減されている感じ



▲チェーンソーを片手にグレネードをぽこぽこと投げてくる，いやぁな敵。序盤はこいつに苦戦させられるはず

人間・橋本真也を紹介

破壊王伝説 橋本真也のすべて

■アポロン クリエイト ■ハイブリッド
■4,800円 ■CD-ROM

武藤敬司，蝶野正洋とともに新日本プロレスの三銃士と呼ばれ，今や頂点に立つまでになった男，橋本真也。この『破壊王伝説 橋本真也のすべて』は，プロレスラー橋本真也を1人の人間として，さまざまな角度から紹介したドキュメンタリー・タッチのCD-ROMだ。

起動すると，橋本真也の練習風景，東京ドームでの試合の入場シーンなどがオープニング・ムービーとして流れ，そのあとにメイン・メニューが表示される。メニュー項目は，試合，得意技，本音，おいたち，プライベートタイム，得意料理，ファンクラブ，キャラクターグッズ，newCD“ROCK UP”という九つの項目で構成され，なかにはさらにいくつかの項目にわかれているものもある。「試合」を選ぶと，後楽園ホールで行なわれた永田裕志との試合を見ることができ，「得意技」では“フライング・ニールキック”や“D.D.T.”といった技をかけている練習風景を見ることができる。「本音」では“プロレスを志した動機は？”“趣味は？”といった10の質問に答えている姿が収録され，珍しいところでは「プライベート」で，愛娘とメリー・ゴー・ラウンドに乗る姿を披露している。

プロレスや空手などを格闘技として紹介するようなCD-ROMタイトルは今までにもあったが，この『破壊王伝説』のように，1人の選手を掘り下げて紹介するというものはかなり珍しい。そういった筆者の個人的な興味もあって紹介するのだが，題材が題材だけに，誰もが楽しめるものに仕上がっているわけではない。以前紹介した『アキラ前田のクラッカー』のように誰にでもわかる“馬鹿馬鹿しさ”が突出しているということもなく，購買層がかなりしぼられるはず。はたしてどれくらい売れるのだろうか？

▲オープニングより1シーン。武藤や蝶野の同様のタイトルも発売されるのだろうか？ 気になるところ

▼メインメニューとして，この9項目が用意されている。ここからさらに項目がわかれていくものもある

▲メリー・ゴー・ラウンド上の橋本。この絵柄はなかなか見られるものではない。QuickTimeによる映像だ

▼「得意料理」から。もしや？と思ったらやっぱり“ちゃんこ”風の料理だった。チゲ鍋風でおいしそう

水棲エイリアンとの戦いだっ!

マイクロソフト デッドリータイド

■マイクロソフト ■Windows95
■7,700円 ■CD-ROM×4

——25世紀の地球に，宇宙からエイリアンが侵略してきた。まるで半魚人のような姿をしたこいつらは，水の中を住処(すみか)とし，すでに地球の海底に巨大な基地を建設していた。プレイヤーは地球海洋同盟（EOA）のハイドロファイターパイロットのエースとして，彼らを撃滅せねばならないのだ。

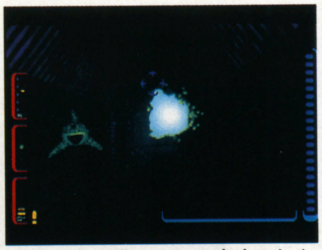
とまぁ，これが『デッドリータイド』の大まかな設定。なにせ相手は水棲エイリアンなものだから，ゲームはほとんど海中での戦闘シーンで構成されている。

内容的には，『Fury³』などのように，フィールドを自由に移動しながら敵を破壊していく，というものではなく，どちらかといえば『レベルアサルトII』のように，決まった流れのなかで，どれだけ上手に敵を破壊していけるかを競うタイプに属する。

このタイプのゲームの場合，プレイヤーができるのは照準を動かすだけ，ということが多いけれど，本作の場合，もう少し自由度は高い。動きまわることこそできないものの，たとえば広いホールのような場所では，あらゆる方向を向いて敵を破壊しなくてはならないし，ステージによっては，どちらへ進むか，進路を決定しなければならない場合もある。

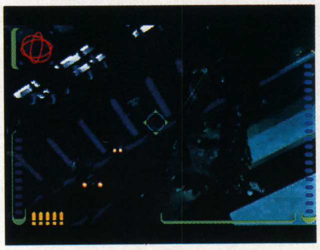
プレイヤーの自由度を制限しているかわりに，このゲームでは挿入されたムービーがかなり凝っているというのも，また特徴となっている。なにせ「シネマティック3Dシューティング」と銘打ち，快適なムービーを表示するために，インストール時にCD-ROMとHDDの転送スピード，アクセス時のCPUの負荷率を算出するくらいなのだ。登場するメカのデザインが今一つ筆者の好みとズレてはいるのだけれど，そのクオリティはたいしたもの。一見の価値はあるぞ。

▼かなり長いオープニング。冗長な感じがしないのは，よくできているからに，ほかならない



▲"死の潮流"といった意味のタイトルどおり，ゲーム中はほとんど海中シーン。みんな潜水艇なのだ

▼武器は通常攻撃と弾数制限のある超震動魚雷の2種。通常攻撃も使いすぎるとオーバーヒートする



▲自機を降りて戦わなければならなかったり，敵の潜水艇を奪って乗り込んだり，波瀾万丈の展開が待つ!

大空を飛ぶ楽しさを満喫

マイクロソフト フライトシミュレータ for Windows95

■マイクロソフト／トワイライトエクスプレス
■Windows95 ■10,800円 ■CD-ROM

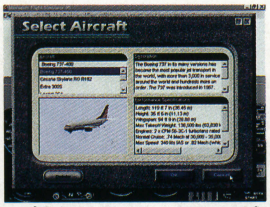
AppleIIのころからパソコン・ユーザーを大空へと誘ってきた『フライトシミュレータ』も，ついにVer.6.0，Windows95対応と相成った。バージョンを重ねるにつけ，より大規模なプログラムへと成長しつづけていたこのソフトは，ついに最低でも80MB，最大で140MBものHDDのスペースを必要とするようになった。当然のことながら，メモリのほうもそれなりに積んでいないと動作はきびしい。さらに言うなら，CPUスピードもかなりほしい。

もっとも，最近では入門機と呼ばれる価格帯でさえ，Pentium/166MHz程度のCPUと，32MBのRAM，1～2GBのHDD，おまけに3Dアクセラレータなどを装備しているご時世だから，パソコン所持歴が浅いほど，これらの要求にこたえることは容易かもしれない。

さて中身。さすがにWindows95対応となっただけあって，まずインストールが至極カンタンになった。ウィザードにしたがっているだけで，カンタンに終わってしまう。また，画面解像度もWindows95で利用できる解像度なら，ひととおり利用できるようになった点も大きなメリットだ。スピードは遅くなるが，より情報量の多く，さらに美しい画面で飛行を楽しむことができるようになったのだ。ハイパワーな環境を要求するだけのことはある。

操作にはジョイスティックを使用できるが，リアルさを求めた内容であるため，その場合もキーボードとの併用となる。机の上は広く開けておこう。ついでに言うと，このゲームの場合，ThrustMasterのFCSやCH PRODUCTSのF16ファイタースティックなどを使えばより快適に遊べる。周囲に倒し込むほどに重くなる設計は，こういったリアルなフライト・シミュレータで遊ぶためなのね，と納得できるはずだ。

◀美しい景色のなかを飛びまわる楽しさを味わう。それが目的。シンプルだ



▲新たにBoeing737-300とExtra300Sの2機種が追加された。大きい機体はコンパネも大きく，視界がせまいのだ

▼日本語版の発売は予定されていないようす。迷わずトワイライトエクスプレスの日本語マニュアル付きを買うのが吉か?

▲時刻を夕方に設定すると，きちんと赤らんでくる。夜間飛行はむずかしいが，これもまた風情のある飛行を楽しめてよい

あの『NOëL』のキャラをデスクトップに
ノエル タスクランチャー ～代歩のワンダーメニュー～

■パイオニアLDC ■Windows95&Macintosh ■5,800円 ■CD-ROM

なんだか制限が多く，操作性に関してはあまり評判のよろしくなかったWindows3.1のころによく見かけた「ランチャー」。望みのプログラムをすばやく起動するための，メニュー・プログラムのことだ。Windows95の操作体系もまた，一部ではかなり評判が悪いのだけれど，3.1に比べて自由度が上がったことはたしかだ。そのため，ランチャーを導入している人はあまり見かけなくなったようだが……。

ランチャーには，画面上をすっきりさせるため，なるべく目立たないようにコンパクトなデザインをしたものと，見た目やわかりやすさを重視し，画面いっぱいに風呂敷を広げるもの，という2種類がある。

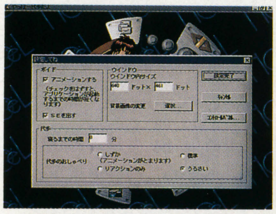
ここで紹介する『代歩のワンダーメニュー』は，後者に属するもので，プレイステーションで20万本を超えるヒットとなった『NOëL』のヒロイン・代歩が中央にでてぇんとかまえ，さらにはいろいろとポーズを変え，しゃべりもする。そのため，いくぶん“軽快さ”は犠牲になっているものの，あらかじめ登録しておいたウィンドウやプログラムを一発で開けるというランチャーとしての機能のほかに，目で楽しむという要素も持ち合わせているのが，特徴なのだ。

ちなみに，自宅で使っているマシンにインストールしてみたところ，

「ねぇ，メモリをあと16MB増設してみない？せめてあと8MB！ ダメ？」

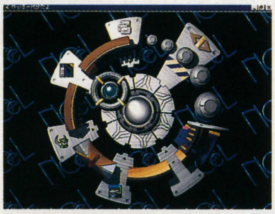
などと言われてしまった。なかなかに鋭い指摘であるが，「ダメ？」と言われても……。

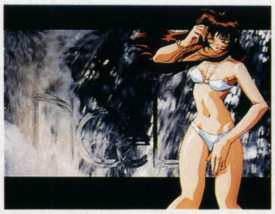
なお，CD-ROMのなかには，メインとなるプログラム以外にも，壁紙や音声データ，CMを取り込んだムービーファイルなども収録されている。原作のファンならば，操作性を抜きに，楽しめるものなのではないだろうか。



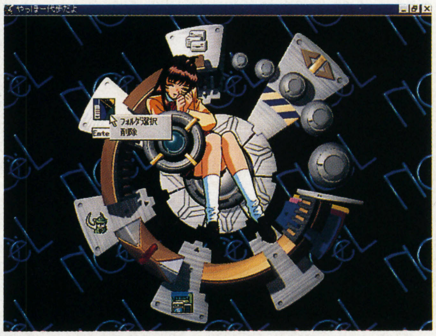
▲画面上の緑色をした円形の部分が「メニューボイド」。ここをクリックすると，動作に関する諸設定を行なえる

▼プレイヤーの操作でさまざまなリアクションを見せる代歩。怒らせるようなことをすると，どこかに消えてしまうことも





▲CD-ROMの「omake」というディレクトリの下には壁紙やボイスデータなどが収録されている。これは壁紙のなかの1枚



◀羽根やボールのような形をした部分にプログラムなどを登録していく

実時間とシンクロした美少女育成ゲーム
リトル ラバーズ

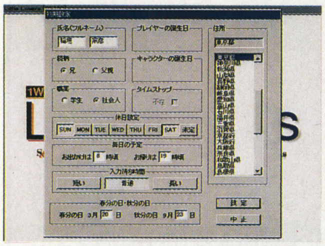
■NTT出版 ■Windows95 ■プログラムCD：8,800円/キャラクターCD：2,500円 ■CD-ROM

この『リトル ラバーズ』はいわゆる“育てゲー”のひとつで，3人の女子高生から1人を選び，妹または娘としてやってきたその子を育てるのが目的。

このゲームで何よりおもしろいのは，ゲーム中の時間と実時間がシンクロしている，という点。プレイヤーのデスクトップを女子高生の「部屋」に見立て，そこで流れる時間は，実時間と同じように流れ，そのなかで彼女は彼女なりの生活を送っているのだ。たとえば夜中にこのソフトを起動すれば，もちろん彼女は寝ているはずだし，女子高生だから昼間は学校へ行っている。彼女が部屋にいれば会話をかわせるし，いなければポケベルで呼びだして，コミュニケーションをとることができる。誕生日など私生活でのイベントのほか，部活をはじめとする学校生活でのイベントも用意され，これらは起動したパソコンの内部時計を見て，それとシンクロして起こるようになっている。

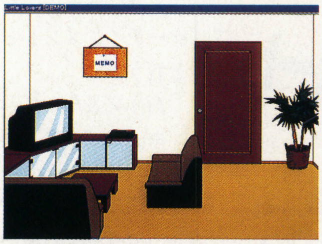
基本的に会話をかわしたり，プレゼントを渡したりということで彼女との信頼関係を築いていくわけだが，もちろんプログラムを起動していないときでも，ゲーム内での時間はきちんと進んでいく。また，会話をかわせるメインのプログラムを起動していないときでもリアクションを返してくれる，常駐型のソフトも用意され，それらを連動させて現実感を高めようという試みもなされている。どちらかというと，育てる，というよりは，彼女たちと生活する感じに近いようだ。

彼女たちと過ごせる期間は1年間。本体パッケージを買うと，3人の女の子で3か月間遊ぶことができ，残りの9か月は気に入った女の子のキャラクターCDを購入することでフォローするようになっている点も異色だ。



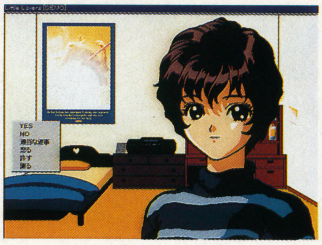
▲プレイヤーの名前や住所，続柄や職業などを入力。続柄が兄か父だけ？女性は遊ぶなということか？

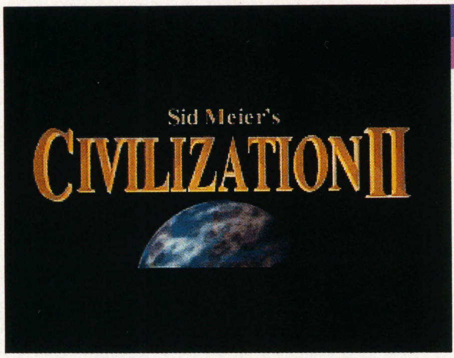
▼日本一のハイジャンパーを目指す体育会系女子高生，くるみ。活動的で家にいないことが多いのだ



▲外出時にはメモが残っていることも。電話機をクリックすると，ポケベルで呼びだすこともできる

▼選択肢が表示され，この入力によって会話を行なうようになっている。機嫌を損ねると家出なんてことも？





文明育成シミュレーションの最高峰が日本語化

シヴィライゼーションII ～完全日本語版

■発売元：メディアクエスト　■価格：9,800円　■対応機種：Windows3.1／95　■発売中

他国を征服し，ひたすら自らの文明を世界に広げるSLG『シヴィライゼーションII』の完全日本語版がついに発売された。前作から大きくパワーアップした本作は，やりこむほどにおもしろさが伝わってくる作品だ。（文／藪良小路）

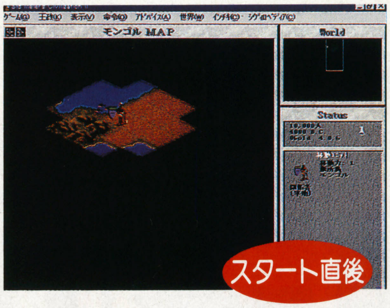
文字ひとつ知らなかった未開人が宇宙へ進出するまでの感動秘史！

こだわりのある男が作りました

巨大船の建造技術を持っていた古代エジプトは，それをナイル河の航行に使うことしか考えなかった。もし彼らが世界制覇を本気で実行していたら，世界の歴史は大きな変化を見せていただろう。

そんな例をだすまでもない。文明の栄華とは，たとえ経済的な豊かさを持っていても，強大な軍事力を誇っても，あるいは科学技術で他国を圧倒していても，必ずしも約束されたものではないことは周知の事実。この「文明の妙」を楽しめるシミュレーションを探すとなると，やはりシド・マイヤー氏の名前が真っ先に挙がらざるを得ない。

元祖文明SLG『シヴィライゼーション』，米国開拓時代に的をしぼった『コロナイゼーション』，ファンタジー世界の『マスター・オブ・マジック』，宇宙時代を描いた『マスター・オブ・オライオン』（これもメディアクエストからDOS／V版が12月に発売予定）など，いずれも大ヒット作を提供している有名ゲーム・デザイナーだ。今回，完全日本語版で発売される『シヴィライゼーションII』も，彼がプロデュースした大作。人類の歴史という壮大なテーマを，前作よりもさらに磨きをかけてツボをおさえ，ゲーム化に成功している。やることが多いので，はじめはとっつきにくいかもしれないが，慣れればズルズルと引きずり込まれるタイプのゲームと言えるだろう。



◀いつ敵に襲われてもおかしくない孤立無援の状態でスタート。周囲には暗黒の闇だけが広がる

▲都市を繁栄させていくと，さまざまな技術を開発できる。これらは，国を飛躍的に豊かにしたり，より強力な軍事ユニットを創出するのだ

◀自国の版図が広がると，いやでも別の文明（ライバル）と接触することになる。戦いを挑むか，それとも同盟を結んで協力しあうかはプレイヤーしだい

前作からの大きな変更点は，まず時代が宇宙開発期までに延長されたこと，戦闘にヒットポイントの概念が導入されたことなどが挙げられる。これで，原始的な歩兵ユニットが戦艦を壊滅させるという理不尽な戦闘もなくなったわけだ。また，見た目もグラフィックが高解像度対応ということで，非常に美しくなっている。できればディスプレイもインチ数のでかい大画面で遊んでみたい。細かい点でも，大味だったゲーム・システムに改良が加えられ，全体的にゲーム性が深くなっているが，本作からプレイする人はあまり気にしないほうが楽しめるというものだろう。逆に前作経験者は，変更点に注意すべし。

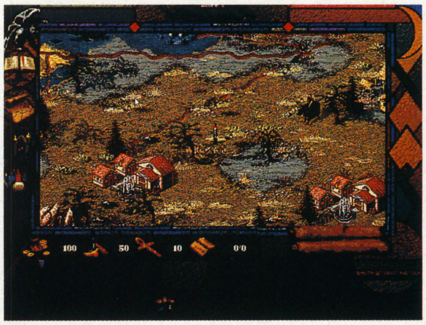
私は見た！

禁断のパーティ・レポート

去る12月某日，雑誌・流通関係者を招いた「POWER GAME NIGHT」なるイベントがあった。主催は，メディアクエストと，ゲームバンク，シエラパイオニア，ヴァージン インタラクティブ エンターテインメントという海外ゲームで覇を競う4社。

新作発表なんて形だけで，じつは，ダンスショー（写真撮影禁止！）あり，酒飲み放題ありのあやしいパーティであったとは口が裂けても言えないな。

ここで景品のあたるイベントもあったわけで，やぶらーは抽選開始イの1番で，ビリの図書券が当たったとさ。



◀『MAGIC：THE GATHERING』なども紹介していたぞ

人類の歴史をいっきに駆け抜けろ

このゲームの最終目標は，まさに世界征服。ライバル文明を制圧し，版図を自らの人民で埋め尽くすことだ。たったひとつのユニットで未開の地に放りだされ，都市を作るにふさわしい場所を探さなければならない。道中はバーバリアン（野蛮人）がいきなり襲ってくることもあるし，集落に好意的な部族を発見し，強力な助っ人になってくれることもある。

そうこうして最初の都市を築き，人口を増やし，さらに都市を増やしていくと，バーバリアンは辺境へ追いやられてはいくものの，今度はライバルたちとシノギをケズりあうことになる。同盟を結んで世界地図や技術を交換しておきながらダマシ撃ちをすると，これはもう信用ガタ落ち，他国から油断ならない国として相手にされなくなる（ただし，政治形態を原理主義にしていると，たとえ核爆弾テロがバレても，そんなに非難されないあたり，作りが細かい）。

はじめて接触する文明が，いきなり戦争を仕掛けてくることもあるし，やたら強気な態度で「筆記の技術を教えれば，滅ぼさずにすましてやるぞ」などとオドしてくることもある。この交渉の部分は，かなりスリリングだ。

しぶとく生き延びて，やがて時代が進んでくると，各国で外交施設を交換したり，キャラバンが両国を往来することにもなる。仲がいいのはいいことだ。世界中で平和がつづいていると，それだけゲームの得点も良くなる。だが，同時に世界征服の野望からも遠ざかっているわけだ。そんなときタイミング良く，ライバルの外交官が技術を盗みだしてくれたらラッキーだ。それを口実に宣戦を布告すれば，諸外国の非難も軽減される。いきおいづいて世界帝国への道をまっしぐらに突き進もう。民主主義国家でなければ，議会の反対もないはずだ。いけいけ，ゴーゴー。

でも，あくまでも平和に固執するなら，やっぱり宇宙開発で勝負したいところ。どこよりも早く，はるか彼方のアルファ・ケンタウリを植民地化すれば，ゲームの勝利者として認められるようになっている。

▲愛想良くしておけば，ライバルも，こちらの要求に気軽に応じてくれるようになるぞ

人類の歴史は戦いの歴史
軍事ユニット

このゲームは，歩兵や戦車だけでなく，外交官もキャラバンも，みんな戦略上は軍事ユニットあつかいになる。それぞれ特色があるが，高度な技術が発見されると，旧式の軍事ユニットはイッキに古いものになり，戦闘を挑んでも歯が立たない。青銅器文明が鉄器文明にたやすく滅ぼされたという歴史の教訓を知っていたら，新技術の獲得に力を入れる重要性がわかるはずだ。

◀ライバル都市の周囲をウロウロしていると，怒りだすぞ

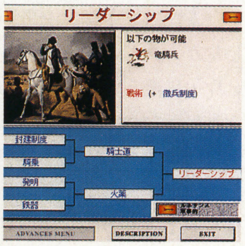
敵はある程度近づいてみないと，そこにいることすらわからないので，このゲームは，気の休まるときがない。

追いつき追いこせ
技術と建造物

新しい技術の獲得は，賢者たちの地道な研究によっても得られるが，探検中に巻物を発見したり，よその国を征服したり，あるいは交換によって手に入れることも可能だ。

いくつかの技術が組み合わさって，さらなる別の技術に発展するため，どの技術の獲得に力を入れるかは思案のしどころだ。

また，新技術によって可能となる建造物も，各都市の発展にはかかせない。市民のごきげんをとる競技場や，汚職を減らす裁判所など，政治形態や都市の現状をかんがみて，計画性をもって作っていく必要があるのだ。



◀こういった具合に技術は関連づけられている。全体の系統図は，でっかいポスターが付録についているので，それを参考にするといいかもしれないぞ

◀文明が発達していくと，画面上の都市の形も，それにふさわしい感じで変化しているのがわかるかな？　はじめはホント原始的な建物だったのにね

これがなくっちゃはじまらない
世界の七不思議

世界の七不思議は，ゲームの得点に大きく影響するだけでなく，それ自体が非常に帝国運営を有利にする能力を持っている。ガレー船の遭難をなくす「大灯台」，新技術で時代遅れになったユニットを改革する「ダヴィンチの工房」など種類もさまざまだ。

◀七不思議事業を達成すると，ムービーがおがめてしまうのだ

きみの実力は世界に通用するかな？
シナリオ大募集っ!!

『シヴィライゼーションII』には，マップ・エディタやインチキモードなるシナリオを自作する機能が搭載されている。これらを駆使したオリジナル作品をメディアクエストでは募集しているぞ。くわしくは製品パッケージに同封の要項を読んでほしいが，優秀作品には賞金と記念品はもちろん，製品化への道も用意されている。じつは12月発売の追加シナリオ集『CIVILIZATION II SCENARIOS』（英語版）も，20作中8作が一般公募から選ばれた優秀作なのだ。我こそはと思う読者は挑戦してくれ。

◀締切は3月末。春休みは『CIVII』三昧ということで

◀来月には編集部が制作したシナリオをお披露目するぞ

キミは生き残ることができるか？

ガンダムタクティクス
—MOBILITY FLEET 0079—

■発売元：バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■対応機種：Windows95 ■価格：7,800円 ■CD-ROM ■発売中

子供のころ，胸をときめかせた「機動戦士ガンダム」が美麗なグラフィックで帰ってきた。ゲームの中でキミはニュータイプになれるか？（文／曳地哲司）

ニュータイプの道は一日にしてならずぢゃ！

友人たちと主題歌を歌いながら当時大流行したガンダムのプラモデル（通称：ガンプラ）を片手に遊んでいたのは筆者がまだ小学生のころだった。……あれから十数年の歳月が経った現在でもその人気は衰えることがなく，つぎつぎに現れる新製品やガンダムの続編は多くの子供たちの心をつかんで離さない。

今回ご紹介する『ガンダムタクティクス』は，そんなガンダムの原点とも言える初代「機動戦士ガンダム」をタクティカル・シミュレーションとして再現した作品だ。

ゲームの舞台は，アニメでも描かれた宇宙暦0079年の地球および周辺の宇宙で，連邦軍とジオン公国との1年戦争という点もまったく同じだ。もちろん，レーダー波を遮断するミノフスキー粒子など，ガンダム本来の設定も取り入れられている。

本作の最大の特徴と呼べるものには，プレイヤーが自分の属する国を自由に選べるという点が挙げられる。たとえば，プレイヤーが連邦軍を選んだのなら，アニメ同様に連邦側の視点でゲームのシナリオが展開する。逆に，ジオン公国を母国とするならば，原作では敵であったザクやドムといった強力なモビルスーツを使用して地球連邦の壊滅を図ることになる。こちらは，原作ではあり得なかったシチュエーションなので，より新鮮なプレイが楽しめちゃうのだ。

さらに，両陣営に原作のデザイナー・大河原邦男がデザインしたオリジナルのモビルスーツが新たに登場するなど，ゲームだけの特典も満載されている。

なお，どちら側のストーリーでも，作戦の成功率や途中の選択肢によって自軍の装備，あるいはシナリオ自体がまったくちがうものに変化するため，何度プレイしても飽きることがないのもウレシイ点だ。

キミは標準的な連邦軍を選ぶ？ それとも，通好みのジオン公国でプレイする？

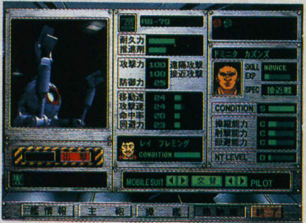
◀白いMS・ガンダム。ガンダムG－dashのものだ

▲レーダーを妨害するミノフスキー粒子の中では，敵艦の識別ができなくなる。注意すべし！

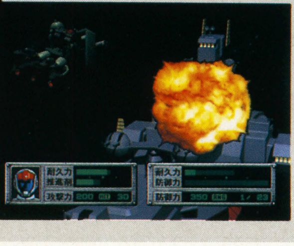
キミはどっちでプレイする？

連邦軍

主人公的イメージの強い連邦軍だが，初期に装備している MS が最弱の“ボール”なので，序盤は苦戦を強いられがちだ。できるだけクリア率を上げて早期に“ガンキャノン”を入手しよう。



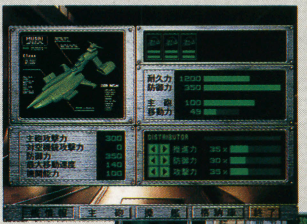
▲V作戦の始動前という設定のため，ゲーム開始時は3機のボールしかない。序盤はなるべく“死なないプレイ”に徹しよう



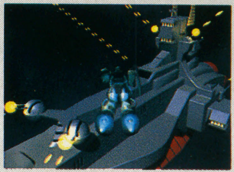
▲▶強力なガンキャノンの攻撃。こいつを入手したらもう怖いものナシ!? なぁーんて気を抜いてると旗艦をやられてゲーム・オーバーなんてことにも……

ジオン共和国

ジオン共和国は連邦軍とは対照的に序盤を有利に運べるようだ。基本性能が平均的なザクを使って敵艦をたたく戦法でサクサク進んでいけるだろう。だが，中～後半にかけて，ガンキャノンなど，攻撃力が高いMSが出現するようになると苦戦を強いられてしまう。じつは玄人向きなのかも？

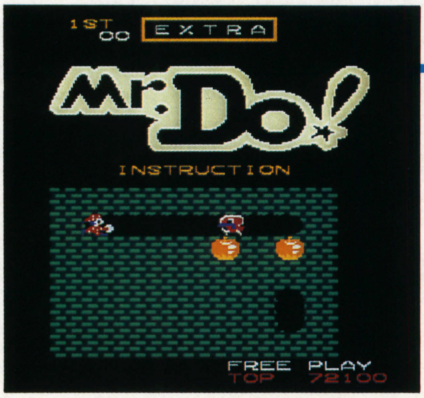


▲▶序盤の旗艦・ムサイは貧弱！ 後半で入手する艦に期待しよう



◀▶本作では艦に対してはMSが有利。うまく使って勝利をつかめ

©創通エージェンシー・サンライズ
©1996 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT Co.,LTD



かつて大好評を博した名作アクション

Mr. DO！

■発売元：マインドウェア　■対応機種：PC-98シリーズ（CPU286・12MHz以上）　■3.5'2HD
■価格：5,800円　■発売中

『Mr. DO！』──'80年代前半にゲーム・センターに通っていた読者なら，必ず聞いたことがあるはずのタイトルだ。その名作がPC-98ソフトとして復活したぞ。（文／白川大輔）

不朽の名作が，いま復活

1982年に発売されて以来，多くのゲームファンたちに愛されてきた『Mr. DO！』。そのアーケード版を忠実に移植したのが本作品だ。アーケードでやりこんだプレイヤーも，違和感を感じずに遊べるぞ。

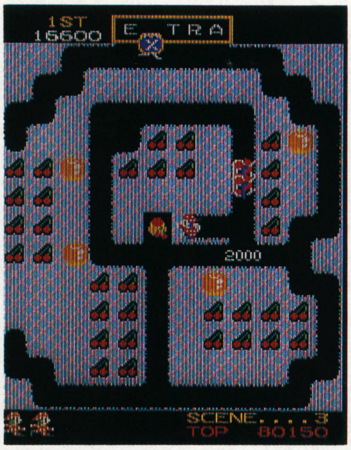
では，『Mr. DO！』を知らない読者のために，ゲームのルールを説明しよう。基本的にはピエロを操作して，穴を掘り進むアクション・ゲーム。すべてのチェリーを食べつくすか，ステージにいる敵モンスターを全員やっつけるなどすれば，ステージ・クリアとなり，つぎのステージへ進める。一見，単純に見えるが，その奥にはどんなアクション・ゲームにも劣らない，戦略性が隠されているのだ。

まず，チェリーを食べつくすという行為。これはカンタンそうに見えて，敵の妨害にあってしまうため，じつにむずかしい。先のステージへ進めば進むほど，敵の出現数も増え，困難になってくる。

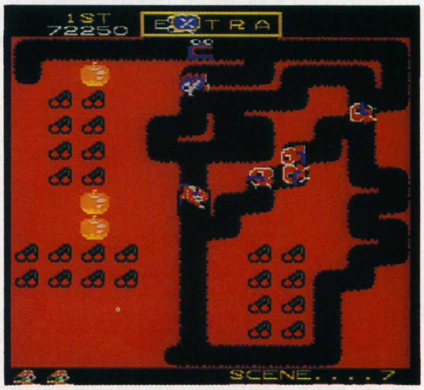
ステージにいる敵は，ピエロの持っているボールを投げつければ倒せるが，ボールは敵に当たるまでバウンドしつづける。当然，そのあいだは，ボールは投げられない。無意味に投げるのは，自殺行為なのだ。

余談ではあるが，サウンドは古代祐三が担当し，あのなつかしの音楽を完全再現している。かつてアーケードでやりこんだという読者は，ぜひプレイしてほしい。

◀▼ステージ、敵モンスターはもちろん、システム（EXTRAモンスターやダイヤ）なども忠実に再現



◀マニア感涙！　縦画面モードにすれば，アーケード版と画面の縦横比が同じに!!



ゲーマーたちをアツくしたステージの数々

さまざまな色彩で構成された『Mr. DO！』のステージの一部を紹介しよう。各ステージの迷路（ピエロが穴を掘っていない初期の状態）は，それぞれ面数を表わしている。つまり，ステージ2なら「2」が，ステージ3なら「3」が型取られているのだ。ちなみにステージ1だけは『Mr. DO！』の「D」になっている。難易度の問題か？

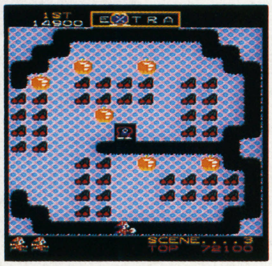
ステージ1

◀ファースト・ステージだけあって，カンタン。敵モンスターも少ないぞ

ステージ2

◀数字の「2」が型取られている。穴を掘りすぎると不利になるので，注意しよう

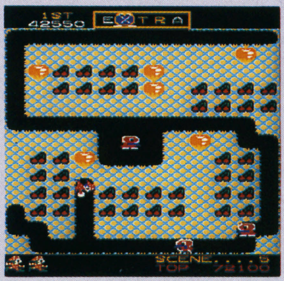
ステージ3



◀このステージからだんだんキビしくなっていく。キーボードではツラいかも……

ココを押さえろ!!

ステージが進むと，リンゴが重要になってくる。リンゴを落とせば，敵をまとめて倒すことができるからだ。リンゴの下から掘り進んで，敵が追ってきたらリンゴを落とす，といったテクニック（写真参照）を使えば，攻略もラクになるぞ。ただし，リンゴを食べてしまう敵もいるので注意。



◀有効な戦法の一つ。リンゴを背にしているので，何も考えずにボールを投げられる。アブなくなったら，リンゴを落とせ

© 1982 UNIVERSAL SALES Co.,Ltd/PC-9801 VERSION ©1996 MINDWARE

協力：㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ ●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第34回

1984年・Part 7『カプコン・デビュー』

1年間に4作もリリース

1984年は，今をときめくカプコンがビデオゲームの開発・販売を開始した年に当たる。

同社は，この年だけで，『バルガス』『1942』『ソンソン』『ひげ丸』と，一気に4本もの製品をリリースするという衝撃的なデビューを果たしている。

カプコン・岡本吉起氏によるゲーム・デザイン

『ソンソン』は，おなじみ「西遊記」をベースにした，横スクロールのシューティング・ゲームだ。

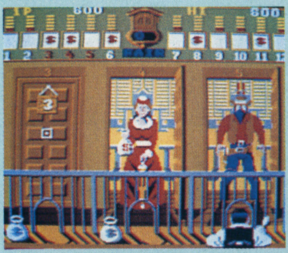
孫悟空＝ソンソン(1P側)，猪八戒＝トントン（2P側）で，ゲームのタイトルが『ソンソン』という，なんとも単純なネーミングがほほえましい。いく度となく語ってきたが，このへんがまたビデオゲーム黎明期の楽しさでもある。

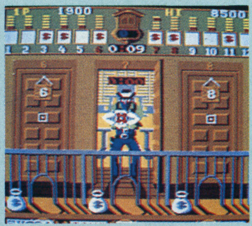
ゲーム自体もシンプルなもので，1レバー＋1ボタン操作で，延々とつづく階層状のフィールドを進みながら，つぎつぎと現れる敵を撃ってやっつけていくというだけのものだ。

オープニングでとりあえず登場する三蔵法師や沙悟浄も，ゲームには全然関係がないし，

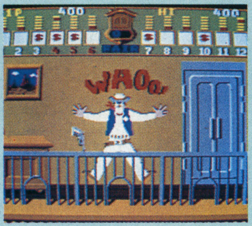
バンクパニック

■サンリツ／セガ
■アクション





▶強盗が飛び込んでくる！早撃ち勝負だ

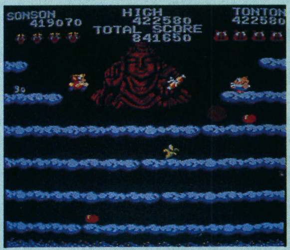


◀敵に撃たれたときだけ主人公の姿が見られる

扉を開いて現れる銀行強盗を撃つ。三つのショット・ボタンがそれぞれ左，真ん中，右の扉に対応。早撃ちに負けて強盗に撃たれる，誤って市民を撃つ，仕掛けられた爆弾を消せない，とアウト。

ソンソン

■カプコン
■階層アクション・シューティング



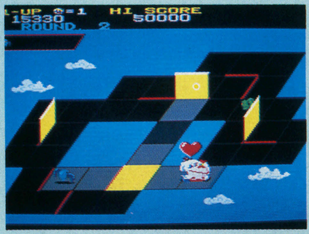
▶レバーで段を上下移動。穴が空いた箇所に注意！

◀紫だ！ すべてのドクロマークを破壊せよ

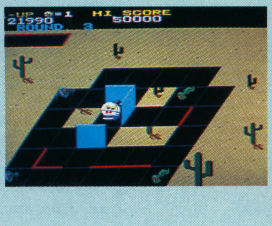
階層状のフィールドを進みながらデク，ムサシ，スピンスカル，大魔人などの敵を撃破し，天竺でお釈迦様から巻物を受け取る。Powを取ると画面上の敵がフーズに変化。隠しキャラのタケノコも出現。

ぺったんピュー

■サン電子
■プレート・アクション



▶タイトル画面。「ピュー」の字が飛んでくる



◀ラウンドが進むとさまざまな色のプレートが登場

ロボットのぺったんを操作し，オジャマ虫を全滅させる。迷路に仕掛けられた板を押し倒して直接つぶすか，ボタンを押して板を起こし，弾き飛ばしてやっつける。板は色によって起きかたが異なる。

悪戯天使

■日本物産
■全方向シューティング

『ボスコニアン』ライクな全方向スペース・シューティング。ステージ・クリアすると，夜空に美しい星座が描かれるというメルヘンタッチのラブゲーム。天女のハートを射止め，キミの手に！

▲宇宙を舞台にラブリーなエンジェルが大活躍するシューティング

▲ラウンド・クリアすると夜空に星座が現れるというメルヘンチックなデモが

天竺に着いたところで申しワケ程度のクリアデモが流れて1ループ終了となり，「はるばる西の果てまでやってきてこれだけ……」と思いたくなる割り切った演出。

背景も，1984年にしてすでに珍しいベタ。

見るからに短期間でテキパキと作った小品という感じが見え隠れする。

しかしながら，これがおもしろい。

◀『ソンソン』ゲーム・パンフレット。ちとショボいイラスト。カプコンにもこんなのどかな時代があったのだ

これだけかぎられた要素で，こんなにもゲームとはおもしろくできるものかという，ゲーム・デザインのお手本のような完成度を誇っている。

ちょっと大げさなたとえかと思うが，『トルネコの大冒険』や『風来のシレン』で，モンスターハウスに飛び込んだような感触――あれが絶えず起こりつづけているようなゲームなのだ。

つねに複数種の敵が，うしろから前から混合攻撃を仕掛けてくる。移動や攻撃のアルゴリズムもまちまち，バラエティに富んでいる。

ソンソン(&トントン)は，これを上下左右に目まぐるしく動きまわりながら迎え撃つ。

ここでポイントになるのが，階層状のフィールドに潜む甘いワナだ。

上下の階移動は，レバー・ジャンプを使って行なう。ジャンプをはじめると，階の移動が終了するまで操作の自由がきかない。もちろん，それはストレスを感じる間もない一瞬のこと，60分の何秒という世界の話だ。

しかし，絶え間のない敵の攻撃がつづくなか，この一瞬はじつに大きい。

そう，それはまさに，格闘ゲームでいうところの「硬直時間」に相当するわけだ。

なかでも曲者(くせもの)だったのが，あちこちに配置されている落とし穴だ（床が一部分途切れている)。ここにくると，硬直したまま強制的に一段下に落とされてしまう。下に敵がいたら，ハイそれまでよ，という怖いトラップだ。

この「ジャンプによる硬直」が，このゲームの操作に独特のクセを与えており，若干プレイヤーを選ぶところもあったようだ。

ちなみに，『ソンソン』の作者は，雑誌インタビューなどで，しばしばお目にかかる名前なのでご存じのかたも多いかと思うが，現在カプコンの開発部長を務める岡本吉起氏なのだ。

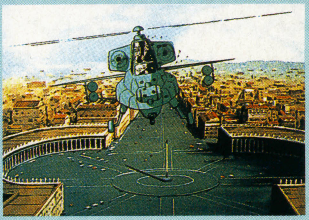
同氏はもともと，シューティング系のゲーム開発を得意としており，この他にもカプコン初期の傑作『エグゼドエグゼス』や『ガンスモーク』など，オールドファンが聞けばウムとうなるような作品を多数手掛けている。

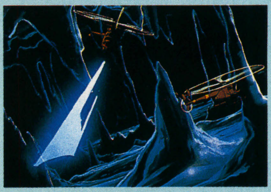
個人的には，岡本氏というと，この『ソンソン』が真っ先に思い浮かぶ。

キュートで大好きなゲームである。

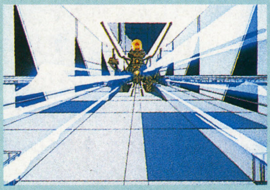
サンダーストーム

■データイースト
■LDガン・シューティング





▶10種類のシーンが登場。これはヒマラヤの洞窟



◀最終ステージ。大要塞に突入だ!

LD映像によるガン・シューティング。戦闘ヘリを駆り，敵の大要塞に向かう。空中の敵はファイヤー・ボタンかミサイル・ボタンで撃墜。地上の敵と要塞，戦艦はミサイルでのみ破壊が可能。

ザ・闘牛

■コアランド／セガ
■闘牛アクション

闘牛ゲーム。剣ボタンで牛を突き，布ボタンで回転。牛の肩の部分を刺すと倒せる。ほかにも，牛を布で回す，壁にぶつける，胴体に剣を刺すなどの得点方法がある。牛から逃げるボーナス面も。

▲ある種，「奇ゲー」とも言える『ザ・闘牛』。剣と布をうまく使おう

▲ボーナス・ステージ。闘牛場に多くの闘牛士を入れると高得点

バルガス

■カプコン
■縦スクロール・シューティング

8方向レバーで自機を操作し，ツイン連射砲とキャノン砲で敵陣を突破していく。後者は敵を貫通する強力な兵器で回数制限あり。Powマークを取ると補充できる。カプコンのデビュー製品。

ドラゴンバスター

■ナムコ
■アクション

▶マップ画面。さあ，どのルートを選択する？

◀ルームガーダーの1人，ウィザードだ

剣と魔法のファイヤーボールを使い，魔物の棲む塔や地下迷路を抜けてドラゴンを退治する。バイタリティ制。二段ジャンプやカブト割りなどのテクニカルな要素が満載。ルートのセレクトも可能。

扉の向こうに悪漢が！『バンクパニック』

『バンクパニック』は，セガ・ブランドで発売されているが，開発はサンリツという会社が行なっている。同社はこの時期，『アッポー』なる名作も生みだしており，無視することのできない存在と言えた。

◀『悪戯天使』ゲーム・パンフレット。事実上、ショーに展示されただけで未発売のゲームらしい。幻の作品だ

さて，『バンクパニック』だが，これが良くできたゲームなのだ。

ゲーム・デザインが特異かつ緻密(ちみつ)で，本当に頭を使って仕様がまとめられているのがよくわかる。おそらくは，かなり頭の良い人が作ったゲームではないかと思う。

時は，アメリカ西部開拓時代。主人公は，町の保安官，銀行にやってくる強盗を撃ち倒し，市民が安心してお金を預けにこられるようにしてあげることが目的だ。

ゲームは主人公からの視点で進行する。

視界内に扉は三つ。ショット・ボタンも三つあり，それぞれ各扉の位置に照準が合わされている。レバーで画面を左右にスクロールさせることもできる。12の扉が横並びになっていて，左右は空間的に閉じている。理論上，この銀行は円筒状の建物ということになる。

銀行には，ひっきりなしに市民がお金を預けにやってくる。だが，そこに銀行強盗がまぎれていることも日常茶飯事(にちじょうさはんじ)だ。

扉が開く。強盗なら撃つ！　早撃ちに負けたり，市民を誤射するとミス。非常にわかりやすいルールだ。ゲームの原点とも言える，一瞬の判断のくり返し，そのおもしろさ。

そのうえで，このゲーム，じつにさまざまな小技がきいており，楽しませてくれる。

基本的なところでは，市民かと思うといきなりホールドアップ，背後から強盗が飛びだすなんてフェイントがかけられてくる。

プレイヤーを熱くするのは，フェア・ボーナス。これは，敵が銃を抜いてから撃つことによって高得点がもらえるというもの。保安官は正々堂々と戦わねばならないのだ。

ほかにも，二丁拳銃や左右に身をかわす敵の登場，ドアにダイナマイトが仕掛けられる（爆発する前に導火線を撃って消火しなくてはならない）など，銀行は大騒ぎだ。

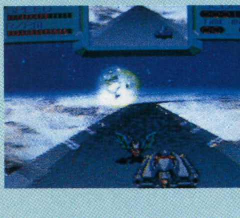
同社からは，このあと『コンバットホーク』という，続編的位置づけの作品もリリースされたが，いったい何があったのか，きわめて遺憾(いかん)な完成度のゲームに変貌していた。

（1984年Part 7終わり・次回につづく）

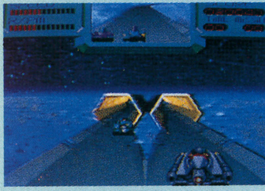
参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』

コスモスサーキット

■タイトー
■LD・SFドライブ



▶宇宙コウモリが行く手をはばむ。ミサイルで撃墜だ

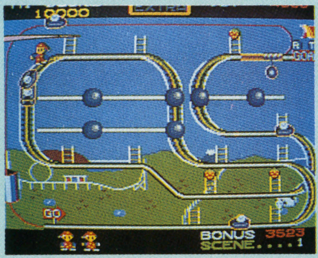


◀コースが分岐。トンネル内では隕石が飛んでくる

四つの惑星上で展開されるスペース・レース。各コースとも規定の順位以上でゴールできないとゲーム・オーバー。敵車に接触するとクラッシュ。足元のフットスイッチでコスモミサイルを発射する。

Mr.Do'sワイルドライド

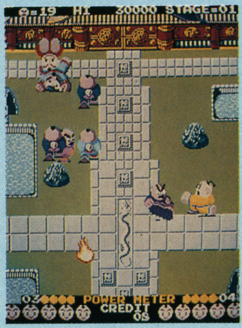
■ユニバーサル
■ジェットコースター・アクション



Mr.Doがジェットコースターのレール上を走る。コースターはハシゴを昇ってかわし，危ないところは加速ボタンでダッシュ（使用制限あり）。ゴールでEXTRAの5文字をそろえると1UP。

チャイニーズヒーロー

■日本ゲーム／タイトー
■格闘アクション



ジャッキーとリーが大活躍。回転キック，飛び蹴りなどの技を駆使して，敵のカンフー使いを全滅させる。毎ステージ3人のストックが与えられるのが特徴。ボタンでパワーボールを呼びだすことも。

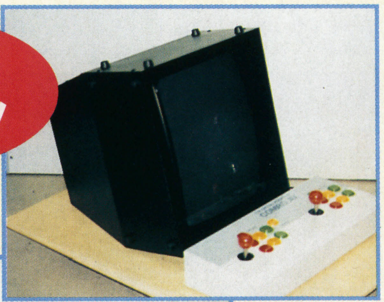
㈱キョーワインターナショナルから

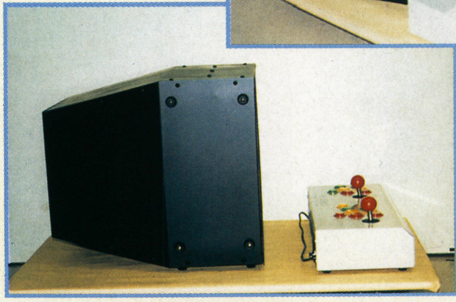
家庭用18インチRGBモニタ新発売！

㈱キョーワインターナショナルから，家庭用のRGBモニタ（ナナオ製）が発売されました。スチール製キャビネット入り，15kHzと24kHz両対応，RGB21ピン入力，音声ライン出力端子付き，縦・横置き可能（しかも角度をつけられる）という優れモノ。各種コントロールBOXの他，家庭用ゲーム機にも対応しています。今回は，このモニタを5名のみなさんにプレゼントいたします。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社ベーマガ編集部
「18インチRGBモニタ・プレゼント係」まで応募してください。

5名様にプレゼント！





◀サイズはW450、H410、D450ミリで、重さは25キロ。3万8千円で好評発売中だ

ニンテンドウ　ロクジュウヨン

N64新聞

文責：八巻将之

新年あけまして，おめでとうございます。今年最初のN64新聞は「ニンテンドウ64ディスクドライブ」対応の2本をふくむ，4タイトルの紹介。ソフトも充実してきたし，今年のN64は目が離せないね，こりゃや。

ニンテンドウ64ディスクドライブに期待大！

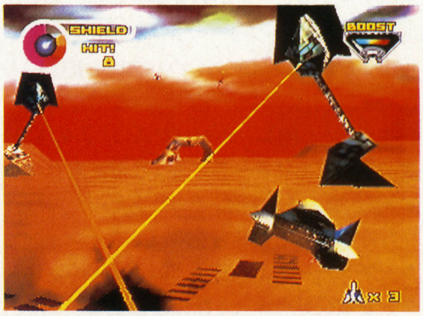
今月は発売が待たれる期待の4タイトルをイッキに紹介していこう。

まずは『ゼルダの伝説64(仮)』。この作品は，いわずと知れた同名アクションRPGの最新作。ポリゴンを使用して作成されたゲーム画面は臨場感バツグンで，より立体的な戦闘や謎解きが楽しめそう。また，この作品は年内に発売を予定されている「ニンテンドウ64ディスクドライブ」の対応第1弾ソフトともウワサされており，新しいメディアを使用したゲーム展開にも大いに期待が持てる。

『マザー3(仮)』もディスクドライブ対応予定の新タイトル。『ゼルダ』同様，ファミコン&スーパーファミコンで好評を得てきた人気シリーズだけにゲームの詳細が気になるところ。今後の続報に期待しよう。

また，以前はイメージCGのみの紹介だった『ヨッシーアイランド64(仮)』も，ようやくゲーム画面が公開された。『カービィのエアライド(仮)』も新たな画面写真が公開され，開発は順調に進んでいる模様。

続々と発表されるビッグ・タイトルに加え，ニンテンドウ64ディスクドライブの登場。'97年はN64飛躍の年となりそうだ。



▲『スターフォックス64』も，もちろん期待のニュー・タイトル。発売日が待ち遠しい

期待の任天堂製新作4選！

ゼルダの伝説64(仮)

■発売日未定
■価格未定

ファミコン&スーパーファミコンで好評を博した人気アクションRPGの最新作。「N64ディスクドライブ」での発売が予定されている。

▲▶前作から大幅にスケール・アップしたN64版『ゼルダ』。戦闘シーンも迫力十分。ちなみに物語の世界観などは前作までの設定が引き継がれるとのこと

マザー3(仮)

■発売日未定
■価格未定

前作のスタッフが，そのまま制作にあたっているという同名シリーズの最新作。「N64ディスクドライブ」での発売が予定されている。

▲▶より立体的になった『3』のフィールド画面(と思われる)。行く手にそびえる，この建物はいったい？　右の写真は町の酒場のようだが……？

カービィのエアライド(仮)

■発売日未定
■9,800円

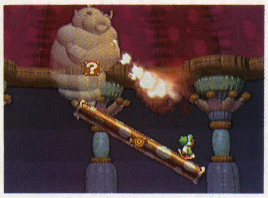
かわいらしいキャラクターで人気の名作アクションがパワーアップしてN64に登場。N64版は3Dアクション・ゲームとなっている。

▲▶吸ったり，吐いたりのアクションはN64版『カービィ』でも，もちろん健在。星型エアボートで斜面を駆け抜ける，なんとも爽快なゲームになりそうだ

ヨッシーアイランド64(仮)

■発売日未定
■9,800円

ヨッシーが大活躍する2Dアクション・ゲーム。スーパーファミコン版にくらべてグラフィックが大幅にグレード・アップ。



▲▶スタッフが，あえて2DにこだわったというN64期待のアクション・ゲーム。N64ならではの美麗グラフィックが印象的だが，ゲームの詳細は，いまだ不明

サターン最前線

話題性を持つソフトとデジキューブをとおしての流通で，昨年11月の発表会で公開したセガのニューソフト戦略が本格的に始動しつつある。
『メガミックス』は，今月紹介できないのが残念なくらい意外なキャラも隠されているのだ。うむ。

◆ 担当：中村京子 ◆

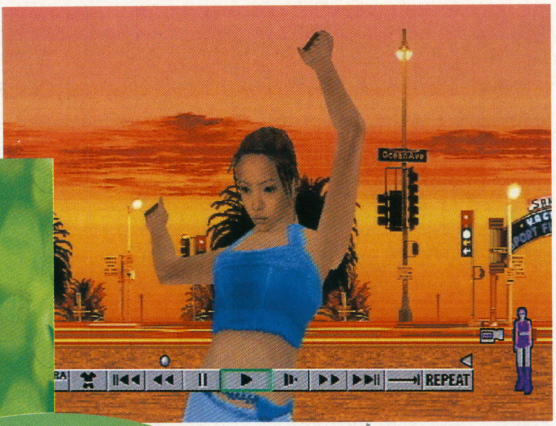
AM2研第2の隠し玉はアムロが踊るコンビニ専用ソフト！

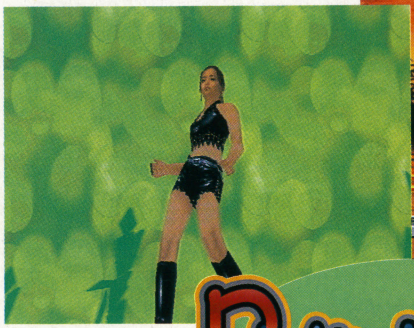
……と言ってもガンダムじゃなくて，軽快なダンス・ミュージックと歌唱力で，多くのリスナーを虜にしている安室奈美恵。そんな彼女のダンス・パフォーマンスを3DCGで完全再現するというニュータイプ・ソフト『DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵』が，1月10日に発売される。開発を手がけたのは，あのAM2研。そう，先月リードでちょこっと触れた第2の隠し玉ソフトとは，このことだったのだ。

なんといっても魅力なのは，モーション・キャプチャーによる3Dモデルのなめらかな動き。安室奈美恵本人も驚いたほどのクオリティだ。しかもただ見るだけでなく，視点を360度自由に移動できたり，衣装とステージ演出を自分の好みで設定できるなど，ディレクター気分も味わえるようになっている。

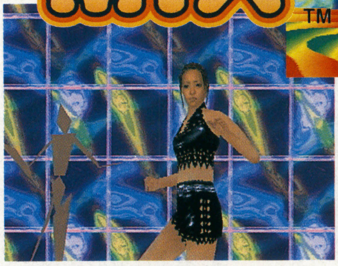
また，内容以外にも注目すべき点として，このソフトがコンビニのみで販売されることが挙げられる。一般層の目に触れる場所での人気アーティストを題材にしたソフト。サターンの流れに変化をもたらすことはまちがいないだろう。

▼▶収録されているのは「CHASE TO CHASE」と「YOU'RE MY SUNSHINE」の2曲。安室奈美恵のダンスがノン・ストップで完璧に見られるのは，このソフトだけだとか





▲ダンスと舞台演出のほか，数種類のミニゲームで遊べる，エンターテインメント性の高いソフト



◀▲価格は2,800円。ソフトを取りあつかうコンビニは，セブンイレブン，ファミリーマート，サークルK，サンクス，四国スパーの五つの全国チェーン店。これなら，人の目に触れる機会も十分

不定期突発

㊙技の小部屋　電脳戦機バーチャロン編

アーケード版にあった隠し技も使えるサターン版『バーチャロン』。オリジナルの㊙と合わせて，いくつか公開しよう。

●3体限定特殊攻撃

武器ゲージがすべて満タンのときに，空中で移動の前方向を入れると同時に両手攻撃を行なうと，テムジンは「グライディング・ラム」，バイパーIIは「S.L.C.ダイブ」を発動する。また，ドルカスは同条件下で右旋回と同時に両手攻撃で「メガスピンハンマー」をだせる。

●2Pカラーを使おう

タイトル画面でアーケードorランキング・モード選択時にLボタンで決定する。

●四つの視点が選べるぞ

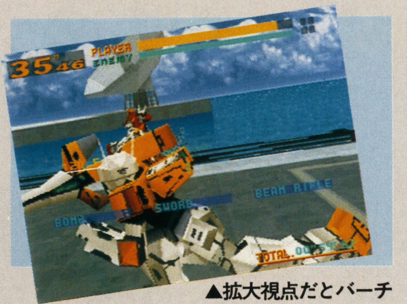
ゲーム中にXYZボタンを同時押しするごとに，視点が真上→真横→拡大→通常の順に変わる。真上と真横でプレイするのはムズカしいかも。

●ヤガランデがプレイヤー・キャラに

コンティニューは何回してもいいので，とにかく難易度ハードのアーケード・モードをクリアする。その後，アーケード・モードではライデンの奥に，VSでは画面外にカーソルが移動し，ヤガランデが選べるようになる。

●テムジンとライデンに練習機があった！

タイトル画面で「PRESS START」が表示されているときに✚キーの上を押しながらL&Rを同時押しするとS.E.が鳴る。これではじめれば，テムジンとライデンが練習機になる（型番&性能が少しちがう）。



▲拡大視点だとバーチャロイドの細部まで見られてGOOD。手前にいるのがウワサの練習機テムジンだ

キミは何人会えたかな？『メガミックス』の隠れキャラたち

『ファイターズメガミックス』が登場してから約2週間。AM2研の対戦格闘キャラのオールスター戦であるこのゲームには，あらかじめ用意されているキャラのほかにも楽しい隠れキャラがたくさん存在する。ここでは，まだ発売されたばかりということで，比較的早く見られるキャラをメインに紹介しよう。

まず，新コスチュームに身を包んだNewハニー。Aコースのラストボスでもある彼女を倒せば，3or4Pカラーとして使えるように。キッズキャラはBコース。2人いっぺんに加わるぞ。そしてシバは，E&F&Gコースをクリアしたあとに追加されるHコースをクリアすればいい。

このほかの隠れキャラもたいてい，1Pモードのコースをクリアするごとに使用可能になっていくので，がんばって挑戦しよう。

▶サスペンダーつきスカートとランドセルで，小学生のよう。でも性格は同じ……

▶……って誰？と思う人もいるだろうけど，彼は「バーチャ1」でボツになってしまったキャラ。「1」タイプと「2」タイプの2種類が選べる

◀カワイイけど，通常キャラと闘うにはキツいかも。ああ届かない

花組メンバーの近況知らせます。『サクラ大戦花組通信』

発売以来，多くのファンを生みだした『サクラ大戦』に，プライベート・ディスク『サクラ大戦花組通信』が登場することになった。

メインとなるのは，桜色を基調にした，ちょっと色あせた紙面が大正情緒（？）をかもしだす「新聞モード」。全6面構成で，ムービーをはじめ，新聞風の連載コーナー，帝國劇場公演案内，設定資料など，おもしろ情報が盛りだくさんなのだ。なかには日付や曜日で内容が変化するものがあり，新聞らしさを感じさせてくれるぞ。

プレイヤー参加型の「イントロクイズ」や「花組相性占い」も楽しめる。とくに後者は，ゲームでおなじみの「LIPS」によりチャート式診断を行ない，その結果，一番相性度の高い相手とデートができるというもの。『サクラ』ファンなら，ぜひともチャレンジすべし。

ほかにもいくつかのコーナーがあるけど，すべての内容はここでは書ききれない。2月14日の発売を心待ちにしよう。

▶タイトル画面。人気のパッケージ・イラストと新ロゴで，華やかです

▲売り子さんの椿が案内役。2階に行くと声優9人のインタビュー・ムービーが

▲新聞6面より。下段広告では『サクラ』関連グッズの紹介がされている

◀注目の相性占い。なんとか自分の好きなキャラとデートしたいけど

読ホンの担当者・山田真也との強力タッグでお送りする今月のPSジャーナル。前半部は巷で話題の『バスタード!!』の前半～中盤にかけてのストーリーを，後半部ではプロレスマニア必見の『闘魂烈伝2』の最新情報を大公開しちゃうぞ。

◆ 担当：曳地哲司 ◆

究極魔法を炸裂させろ！ 96年度のRPG決定版！

『バスタード!!～虚ろなる神々の器～』

■セタ　■6,800円（税別）　■発売中

現在，好評発売中の『バスタード!!』。キミはもうプレイしてみたかな？ 原作もののゲームではあるが，原作を知らない筆者でも十分に楽しめる内容となっている。なにしろ作り込まれたシナリオとキャラクターの人間模様がとてもおもしろく仕上がっているため，純粋なRPGファンにも安心してオススメできるのだ。

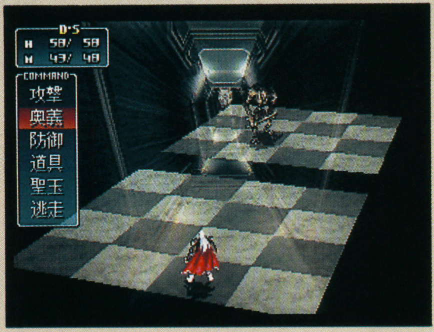
今回は，作品の序盤～中盤で注目すべきイベントをピックアップして紹介するので，参考にしてほしい（ただし，これからプレイする人は自力で遊んでから読んでね）。

～喪失，そして旅立ち～

「海岸に漂着したD.S（ダーク・シュナイダー）は，大半の記憶と能力を失っていた。唯一覚えていることは自分の名前と愛する女性ティア・ノート・ヨーコの名前だけだった……」

ゲーム・スタート時のD.Sは，魔力も弱く，記憶を失った原因も何もわからない状態。このため序盤では，D.S同様，記憶を失った仲間と出会い，協力（強制？）していくようすがミニ・シナリオと並行して展開される。

◀海岸で出会う侍"ヴァイ"は，心強い仲間にして恋敵なのだ！



▶序盤のミニ・イベント"竜船"では，数名の仲間を得ることができる。ついでに戦闘の陣形にも慣れておこう

～対決！ 鬼忍将軍団

記憶喪失前の互いの関係にそれとなく気づいてきたD.Sたち一行。その行く手に「鬼忍将」と名乗る敵が立ちふさがる。彼らは機動要塞を稼動させるのに必要な少女の力を狙っており，その少女をめぐってD.Sらと対峙することになる。第一章終盤では，少女を救出し，事件の黒幕を追求するため，鬼忍将との闘いがくり広げられる。その正体がD.Sの仲間の忍者マスター"ガラ"であるという衝撃の事実が明らかに……。

▲◀鬼忍将の親玉は忍者マスター"ガラ"だった!? いったいなぜ彼がこんなことを？

～雷の少女 ネイ登場

鬼忍将の事件から，D.Sたちの敵が虚神王率いる"神々"であることが明らかとなる。新たに飛ばされた土地で，再びヨーコを探しはじめたD.Sの前に不思議なハーフエルフの少女が現れた。彼女の名前は，D.Sの養女にして彼を守護する四天王のひとり，雷帝"アーシェス・ネイ"。彼女もまた邪悪な神々の手により，D.Sを襲うよう仕向けられていたのだ。この第二章では，D.Sとネイとの出会いから現在までの関係をこと細かく描いているぞ。

◀あやつられ，愛する人に牙をむくネイ

▶D.Sへの愛にめざめ，正気を取りもどしたネイ。味方になればムチャクチャたよりになるぜ！

～後半も波乱万丈の展開!!

第三章以降，物語の中～後半部では，本格的に牙をむく神々との対決を中心に，残りのD.S四天王をめぐる展開や，竜の封印に隠された秘密，それぞれの登場人物たちの生々しい人間模様など，全編が見どころと言えるほど目まぐるしいストーリーが展開される。そんな激動のなか，D.Sは真の力と記憶を取りもどし，最愛のヨーコさんを救いだすことができるのだろうか？――それはキミ自身の目で確かめてほしい。

ヨーコさんはオレが助けるぜ！

▲後半はD.Sとヨーコに生命の危機が訪れるなど大波乱の物語が展開。この2人のゆくえが気になる……

スパークする闘いの美学，レスラーの肉体の叫びを聞け！

『新日本プロレスリング闘魂烈伝2』

■トミー　■5,800円(税別)　■発売中

プロレスファン待望の，あのアツいゲームが帰ってきた！　新日本プロレスリング所属の選手たちが，リアルな動きとダイナミックな技で，過激に暴れるプロレス・ゲーム『闘魂烈伝2』。満を持して放たれる快作だ。

前作『闘魂烈伝』でも，そのリアルさが話題になったが，今回はさらに細かな部分まで本物らしくなっている。同じ技でも，レスラーによってフォームやかけかたがちがうのは当たり前。ほかにもコスチュームから表情，リングのきしむ音までもが，新日本プロレスの全面協力のもと，本物そのままの追力で再現されている。さらには随所でコールが飛んだり，見せ場には激しくフラッシュがたかれたり……まるで実際に会場に足を運んでいるかのような，かぎりなく本物に近いプロレスが楽しめるぞ。

また，前作と同様に最大の武器となるのが，一定時間内に技を連続してキメることにより，威力が増大する連携“クリティカル・コンビネーション”だ。そのほんの一部を下で紹介したが，まだまだほかにも連携は存在する。実際のレスラーの必勝パターンなどを参考に，クリティカル・コンビネーションを探してみるのも楽しみの一つだ。

とにかく徹頭徹尾マニア向けの作りではあるが，ジャンケンのような各技の関係など，考え込まれた作りは対戦格闘ゲームとしても十分楽しめる。プロレス初心者も道を究めた人も，目標は一つ「カッコよく勝て！」

（文／山田真也）

◀各レスラーの個性は，驚くほどリアルに再現されている

闘魂ラッシュで怒りを燃やせ！

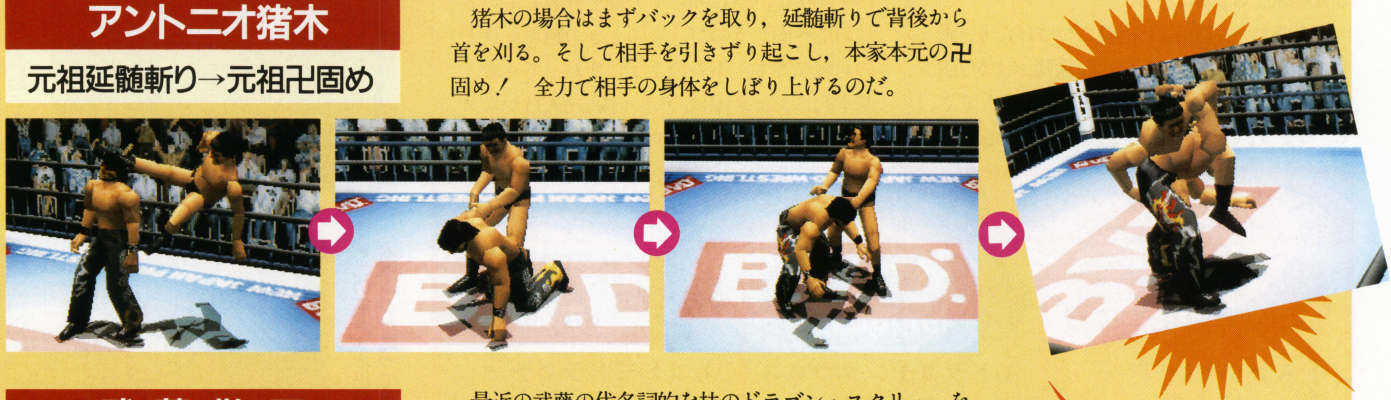
▲ある条件を満たすと，名前部分が光って前作同様“闘魂ラッシュ”状態に。窮地からの逆転を狙え！

これが華麗なるクリティカル・コンビネーションだ!!

アントニオ猪木

元祖延髄斬り→元祖卍固め

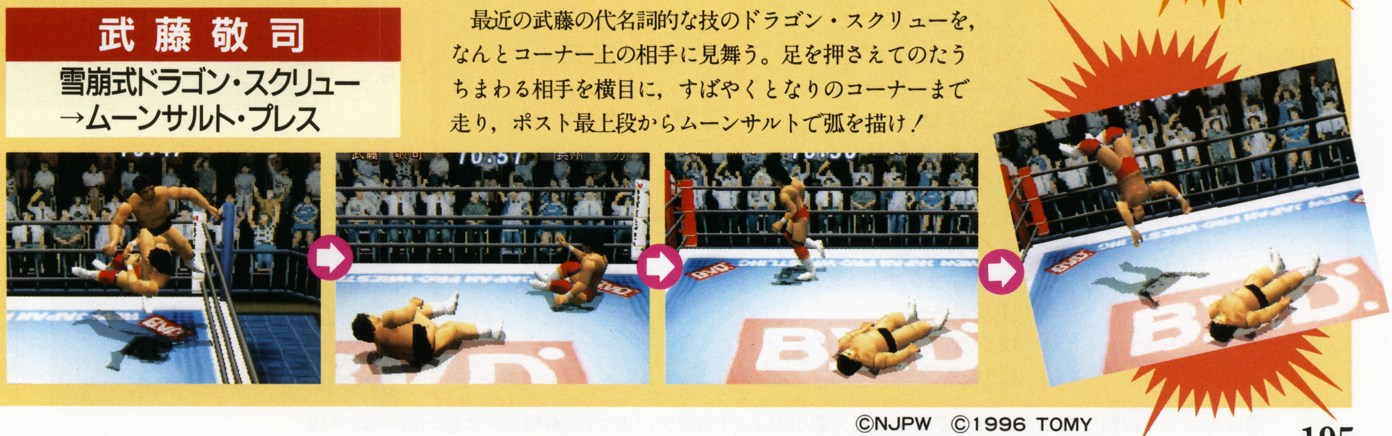
猪木の場合はまずバックを取り，延髄斬りで背後から首を刈る。そして相手を引きずり起こし，本家本元の卍固め！　全力で相手の身体をしぼり上げるのだ。



武藤敬司

雪崩式ドラゴン・スクリュー→ムーンサルト・プレス

最近の武藤の代名詞的な技のドラゴン・スクリューを，なんとコーナー上の相手に見舞う。足を押さえてのたうちまわる相手を横目に，すばやくとなりのコーナーまで走り，ポスト最上段からムーンサルトで弧を描け！



©NJPW　©1996 TOMY
©Yuke's

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード

新年明けました。「とことんぷよぷよSUN」です。ついに発売された『ぷよSUN』，ちゃんとやってますか？　今月は追補情報&攻略を中心にお送りしましょう。　（講師：大出綾太）

『ぷよSUN』は最終的にこんなシステムになりました

先月お伝えした『ぷよぷよSUN』情報の補足からはじめよう。

まずは日輪相殺のシステム変更について。相殺が起きたときに発生する太陽ぷよの個数が"相殺1回ごとに，太陽ぷよが1個発生"になったのだ。具体的に説明しよう。たとえば，予告ぷよがたくさんある状態で3連鎖を起動させる。すると，1連鎖目，2連鎖目，3連鎖目それぞれが消えたときに相殺が起こる。この場合，相殺が3回起こっているので，合計3個の太陽ぷよが発生するのだ。もし，2連鎖目で蓄積されていたすべての予告ぷよを相殺し，3連鎖目は普通に相手へおじゃまぷよを送った場合は，2回しか相殺していないので，落ちてくる太陽ぷよは2個になる。

ちなみに，7連鎖以上相殺しつづけたり，両者で相殺合戦になったりして，太陽ぷよが7個以上発生した場合は，全部が一度に落ちてくる。つまり，2個以上落ちる列がでてくるわけだ。おじゃまぷよのように，1回に落ちてくる個数の制限はない。

クイックターンや乱入機能といったシステムは健在で，乱入可能状態だと「乱入上等」と表示されるぞ。また「×人抜き」というように，勝ち抜き人数もカウントしてくれる。

ふたぷよではキャラが選択できるようになったけれど（全部で16人），キャラの性能差はまったくない。ボイスやフィールドの背景，連鎖時&おじゃまぷよ落下時のアニメーション，ぷよが消えるときのグラフィックがちがっているだけだ。

今回はひとぷよでもレベルによって，やさしいだとドラコ，ふつうだとアルル，むずいだとシェゾが主人公になる。太陽が急に暑くなり，ドラコはそれに乗じて日焼けをしようと丘に向かう。いっぽうアルルとシェゾは原因を調べに，空に向けて光線を発射している謎の塔へ向かうのだ。このときの敵キャラとの対戦順番も，下表のように変わってくる。基本的にシェゾ編は，アルル編の6人目からスタートになるけれど，サタンの前にはアルルが登場するのだ。ドラコ編はまったくの練習モードなので，専用のキャラがお相手する。ちなみに漫才デモは，主人公によって内容が変化するぞ。

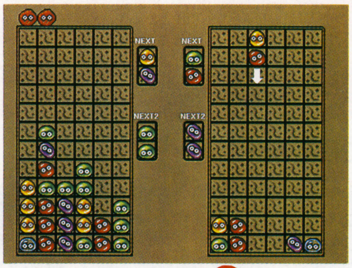
最後に演出関係について。ひとぷよ・ふたぷよともに，勝敗が決着すると，スコア，タイム，ボーナスとともに勝ちメッセージが表示されるようになった。またランキング画面では，ひとぷよで何人目まで行ったかも表示されるのだ。あとは，全体的にドラコがサービス満点（笑）。

得点計算などの内部的な変更点は，おいおい紹介する予定。しばらく待ってほしい。

「ひとりでぷよぷよ」登場キャラクター順

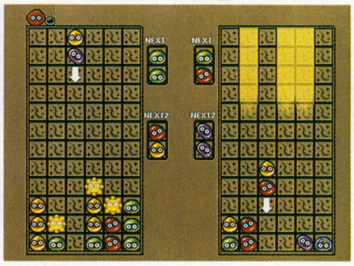
やさしい「ドラコの休日」	ふつう「アルルの冒険」	むずい「シェゾの逆襲」
①スケルトン-T	①ドラコケンタウロス	①コドモドラゴン
②ハーピー	②インキュバス	②ウィッチ
③ちょっぷん	③すけとうだら	③ぞう大魔王
	④キキーモラ	④ハニービー
	⑤のほほ	⑤勇者ラグナス・ビシャシ
	⑥コドモドラゴン	⑥ルルー
	⑦ウィッチ	⑦アルル
	⑧ぞう大魔王	⑧サタン
	⑨ハニービー	
	⑩勇者ラグナス・ビシャシ	
	⑪ルルー	
	⑫シェゾ・ウィグィィ	
	⑬サタン	

日輪相殺はこうなった



◀蓄積がある状態で3連鎖起動。相殺が3回起こるので

▶光の筋が3本出現。ここに太陽ぷよが降ってきてから



◀NEXTがくる。相手側は組ぷよを置くと太陽ぷよ落下

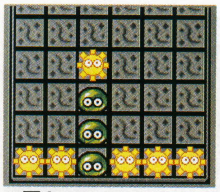
■はみだし情報■予告ぷよの表示個数を公開！●小ぷよ＝1個●大ぷよ＝6個●隕石ぷよ（旧・岩ぷよ）＝30個●星ぷよ＝180個●月ぷよ＝360個●彗星ぷよ＝720個●土星ぷよ（ぷよサターン）＝1,440個

さっそくやるぜ!!『ぷよSUN』攻略その第1回

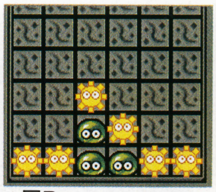
システムの説明が終わったところで，さっそく攻略にいこう。ただし，発売からまだ日が浅いので，有効になりそうな戦法や，とりあえず知っておきたい技術を説明するぞ。

さきに相手がおじゃまぷよを送ってきた場合は，極力相殺したほうがいい。相殺によって太陽ぷよが降るため，蓄積されたおじゃまぷよはくり越されてNEXTぷよが落ちてくる。このNEXTぷよで仕掛けを起爆できる可能性があるからだ。もちろん，太陽ぷよを降らせて連鎖の破壊力を上げるという効果もある。逆に，小さな連鎖で相手を埋めて大きな連鎖でトドメを……というときは起爆地点に注意。最初の攻撃を相手が相殺すると，自分側にも太陽ぷよが降り，それで起爆地点が埋まる危険性があるからだ。

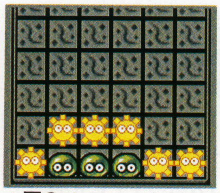
つづいては太陽ぷよを見越した戦法について。右上の図を見てほしい。同色が3個つながっているときに，太陽ぷよが1段降ってきた状態だ。ここで緑ぷよを消すと，図Aは3個，図BとC-2は4個の太陽ぷよが消える（図C-1は起爆地点がない）。いっぽう，起爆地点は図Aが4か所，図BとC-2が1か所。リスクを考えると図Aが効率的だが，消せる個数では図B&C-2のほうが多い。ただ図C-2は仕掛けを作るのに手間がかかるので，太陽ぷよを巻き込むことを前提にするなら，図Bの置きかたを基準にするといいだろう。



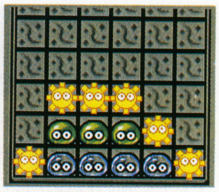
▲図A



▲図B



▲図C-1

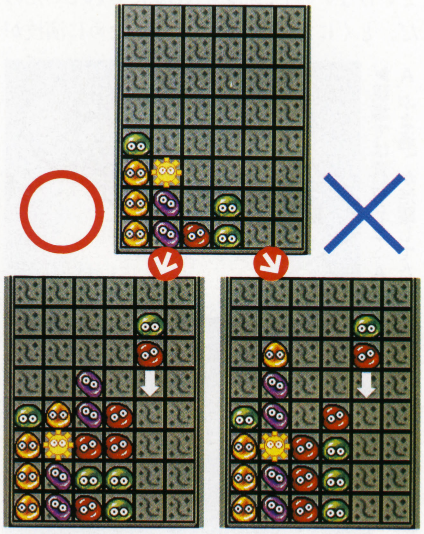


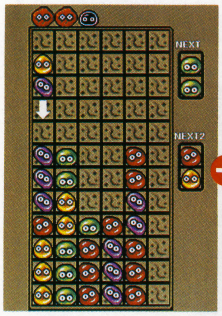
▲図C-2

そして，太陽ぷよが降ってきたら，なるべく連鎖の後半に巻き込むようにするのが鉄則。右下の図を見くらべて，太陽ぷよを消さないように残しつつ連鎖させるような積みかたを考えてほしい。基本は「太陽ぷよよりも下の位置に仕掛けを作る」ということだ。

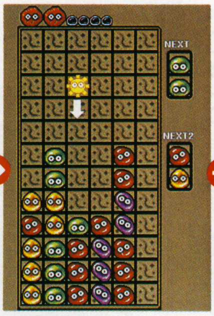
ふたぷよではキャラ選びが意外と重要。ぷよの消えパターンによっては，フィールドが見にくくなる場合があるからだ。好みだけでなく，見やすさも考慮して選択しよう。

実際にプレイした感覚は『ぷよ1』に近いというのが個人的な感想。現時点では先手がやや有利か，という考えだけれど，まだまだ戦いははじまったばかり。もし有効なテクニックが判明したら，ぜひ報告してほしい。みんなで技術向上をめざそう！

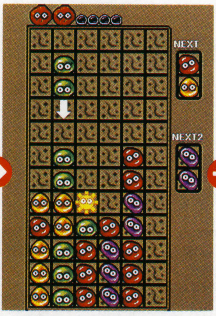




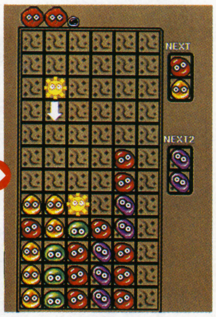
▲相手がさきに起爆してても，うまく相殺すれば



▲太陽ぷよが降ってからNEXTぷよが落ちる



▲連続して相殺をくり返していれば



▲数手は色を待ちつつ太陽ぷよを降らせられる

サターンマスターズ大会&ぷよ名人戦のお知らせ

1月15日の成人の日に，『ぷよ通』による全ぷよ協公式&公認大会が行なわれるぞ。その名も「'97セガサターンぷよマスター大会／ぷよ名人戦」だ。

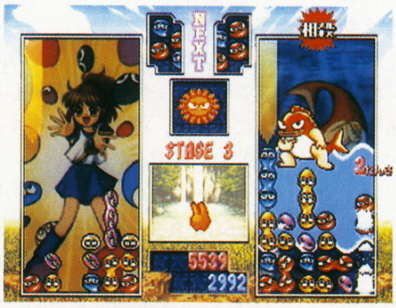
「SSぷよマスター大会」は，昨年末に行なわれた「PSぷよマスター大会」と同じ主旨のもの。今回はサターン『ぷよ通』で競われるわけだ。内容は，一般大会（公式），小学生以下限定のジュニア大会（公認），女性限定のレディース大会（公認），コスプレ大会。一般大会優勝者は例によって第三回マスターズ大会に招待されるぞ。事前エントリー制なので，参加希望者は大至急下記まで参加希望ハガキを送ろう。

もう一つの「ぷよ名人戦」は，今回が初の試み。これは，96年末の時点で初段以上の資格保有者のみが参加でき，優勝者には「名人」位が授与されるという，権威のある大会だ。今後，毎年開催されて，名人のタイトルを争っていく。将棋の「棋聖」「王将」などのタイトル戦と同じシステムなわけだ。ちなみに，この名人戦には特別ルールが用意されている。まずは予選，これは参加者全員による総当たりのリーグ戦（3本先取）で，成績上位4名が本戦に進出できる。本戦もリーグ戦で，テニスマッチ方式が採用されている。つまり，5本先取で1ゲーム獲得，2ゲーム先取で勝利となるのだ（これはあくまで予定ね）。

場所は千葉・幕張メッセ。時間は，ぷよ名人戦が朝9時から，セガサターンぷよマスター大会が昼12時から。ぷよまん本舗の出張販売も行なわれるぞ。なお，マスター大会は参加費・入場料は無料だけれど，名人戦は観戦料500円が必要だ。

特報 『ぷよぷよSUN』セガサターンへ移植決定！

ここで緊急速報だ。なんと，サターン版『ぷよSUN』の発売が早くも決定したぞ。下の写真がサターン版のもの（見た目はアーケード版と同じだけどね）。登場は2月中旬の予定。くわしくは来月号で紹介しよう。



▲アーケード版がST-V基板だったので，移植が早かったみたい。発売は約1か月後だ

■SSマスター大会参加申し込み先：〒732 広島市南区京橋町1-7アスティー・第一生命ビルディング ㈱コンパイル「SSマスター大会」係
■問い合わせ先：☎0120-04-2424（フリーダイヤル）

『ぷよぷよSUN』のCM撮影を取材してきたぞ

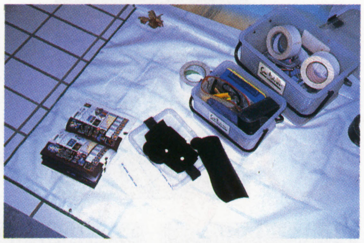
寒風吹きすさぶ11月の某日，千葉県のとある室内プールで，サターン版『ぷよSUN』のテレビCMの収録が行なわれた。すでに正月三が日に一度オンエアされているので，もう見た人もいると思うけれど，すけとうだらと3人の女性がシンクロナイズド・スイミングをするというCMだ。たらの着ぐるみを3種類（上半身，下半身，尻尾）作り，それを身につけてシンクロするという，荒技を使っての収録風景を取材してきたぞ。

シンクロをする場面は，音楽にあわせて1匹＋3人が順番に水中から顔をだしてポーズをとるシーンと，同じように足をだしてポーズをつけるシーン。ポーズとタイミングが合わないといけないので，何度もNGがだされていたのだ。とくにたらは，動きにくいために演技がむずかしかったみたい。1人では動けないので，実際に着ぐるみに入る人のほかに，2人のダイバーが介在していたくらいだ。それでも，足からあがってくるシーンは，あまりに見事な演技だったため，美しいをとおりこして何だかおかしくて，スタッフは爆笑だった。

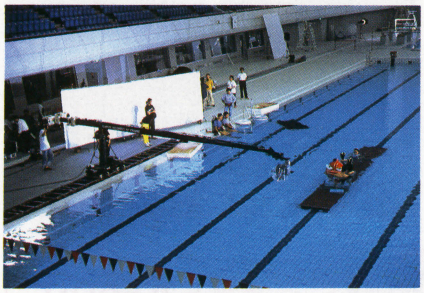
このCMは1月下旬からふたたび放映される予定。迷作の多いぷよCMのなかでも出色のデキなので，エア・チェックを忘れないように！

▼演技指導中。さすがプロ，キビしかったです。出演は佐々木さん，ロ井さん，中村さん

▲すでにぷよCMの顔になりつつあるすけとうだらさん。ちゃんと鼻バサミをしてるところがニクい

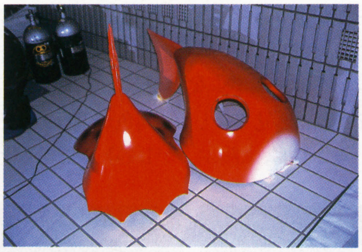


▶現場では資料として「A.A.ぷよ通」が活躍してた

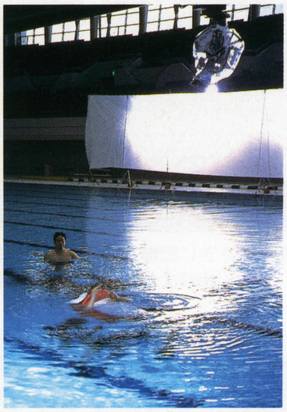


▲プールの休業日を利用しての撮影だった。外気温が13℃なのに，室内は30℃。泳ぎたかった

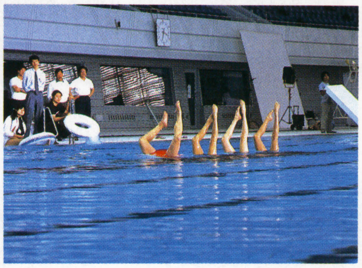
◀ファースト・カット。手の振りが合わずに苦戦していた



◀カットごとにパーツをつけかえて撮影していたのだ



▶CMでのラストカットの撮影場面。水中に沈んでいるたらを上から見おろすという状態



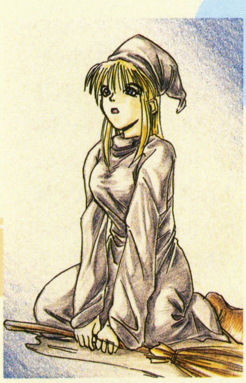
▶サードカット。ちなみに，たらに入っている人は男性です

イラスト急募なのです
「みんなでぷよぷよ」

情報が多くてみんぷよは縮小してしまいました。ちなみに最近投稿が少ないので，心が冷え切ってます。ピュ～。

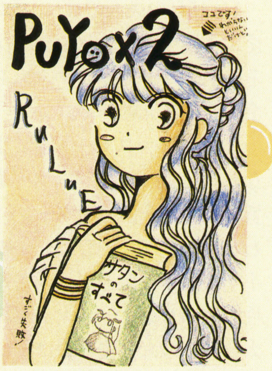
ちょいネタを一つ。ゲームボーイ版『ぽけっとぷよぷよ通』で，Ⓐ＋Ⓑボタンを押しながらオプションに入ると，項目が増えます。ウォッチ・モードもあるぞ。

さて来月は，サターン版『ぷよSUN』の紹介＋攻略と，PS&SSマスター大会＋名人戦の報告ですね。攻略でやってほしいことがあれば，リクエストください。関係ないですが，受験生のみなさんはこれからが正念場，がんばってください。それではこのへんで。



▲【北海道札幌市・うーぴん】ウィッチさんは『ぷよSUN』ではあやしい役どころを……

▼【滋賀県蒲生郡・霜月まくら】シェゾの愛の奴隷ですか。最近は奴隷さんが多いっすね



▲【兵庫県神戸市・まりも】失敗してもめげずに投稿してくださいね。お初ありがとう

《投稿のあて先》〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とこぷーSUN」係

俺コレ

Super Light Menthole

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

円谷プロ30周年企画トレカ『ウルトラゲート』が登場！

ベニ松である。みんな，この冬はコタツで『バスタード!!』としゃれ込んだであろうか？

普段ならここでマシュマロトークのひとつやふたつはカマシたいところであるが，今回はチト文字数が足りない。『バスタ』についてはファイナルステージにゆずるとして，さっそく今月のお題に入るとしよう。ちなみに先月の腐海はすべて焼却してやったわ。

さて，今回紹介するのはトレーディングカードを使った対戦ゲームの新作『ウルトラゲート』だ。先々月号でチラッとだけ載せたのだが，ようやく発売になったので詳細を解説しよう。

この『ウルトラゲート』はM：tGに代表されるカードゲームと同じく，集めたカードでデッキを組み，戦力となるキャスト（もちろんウルトラマンや怪獣，それに科学特捜隊の面々などだ）を召喚して相手とのライフのケズリ合いで勝敗を決するタイプだ。

ただし，M：tGと大きく異なる点がいくつかある。その最たるものはカードを使うためのシステムで，これは土地から生みだされるマナではなく，3個の6面カラーダイスを振って，その色と出目が召喚・発動の鍵となるというものだ。つまり強力な怪獣ほどダイスの条件がキビしく，おいそれとは呼びだせないわけである。

また，テレイン（土地）と呼ばれる15枚のカードが両者の間に置かれ，つねに3枚がその時点の戦場としてめくられている。キャストにはそれぞれ市街地や山岳，海洋などの地形適性が設定されており，その戦場の適性を持っていないかぎり攻撃も防御もできない。戦場は一定の確率やカードの能力などで刻々と更新されるため，つねに戦況が激変する気の抜けないゲーム展開が楽しめるのだ。

◀各色2個と特殊能力判定用12面ダイスセット。あると便利だ

キャスト ヒーロー

▲言わずと知れたウルトラマン。もちろん強いが，ハヤタ隊員がいないと呼べず，実体でいられる時間も短いのだ

キャスト メンバーズ

▲科特隊のキャップ・ムラマツ。彼ら隊員はそのままでは非力だが，武器を装着して怪獣と渡り合う能力を得る

ウェポン ビークル

▲ビークルに搭乗したメンバーは攻撃値と防御値が加算され，またその適性に即した地形での戦闘に参加できる

キャスト エイリアン

▲ウルトラ世界の有名宇宙人の代表格バルタン星人。このようにインターセプター能力を持つキャストは防御専門だ

キャスト ワイルドモンスター

▲表情の造型がたまらないケムラーは特殊能力を数多く持つ強力なキャスト。12面ダイスで能力発動の判定を行なう

ニコチン・タールの部屋

今回円谷プロの30周年企画として限定発売されたこのセットは，数あるウルトラ・シリーズの中でも記念碑的な作品である，初代ウルトラマンを題材としたものだ。若いベーマガ読者にはなじみが薄い（放送は30年前だもんな）かもしれないが，このころの怪獣造型はどれも独特の雰囲気と作り手の熱気が感じられて，後期のシリーズとは一線を画す優れたデザインが数多く残されている。『ウルトラマン』を知らない人も，描き下ろしイラストで再現されたその世界に触れてみてはいかがだろうか。ちなみにビデオなどで作品を見ておけば，カードの能力に思わずニヤリとすることも……。

で，じつを言うとこのゲーム，制作に俺もチョイと参加している。プレゼント用にいくつかもらってきたので，ほしい人は欄外を読んで応募せよ！

▲ベーシックボックスは土地15枚を含む60枚で1,000円。15枚350円のブースターパックもある

※『ウルトラゲート』ベーシックボックス2個を抽選で5名にプレゼントするぜ！　ベーマガ編集部『俺コレ・ウルトラゲートゲット！』係まで，どしどし応募してくれい！　締め切りは1月末！

©Tsuburaya Prod. 企画・制作：OZ PLANNING Co. 発売元：㈱丸越

ALL ABOUT シリーズ 情報局

「A.A.ストIII」好評発売中!!『ストリートファイターEX』A.A.化決定!!

お前，情報局長だな！よーし！(タオ風)。というわけで今回は，昨年最後の新刊と，今年最初の新刊の情報をお届けする。右下の番外編にも注目してほしい。

2D対戦格闘ゲームの代名詞とも言えるシリーズの最新作『ストリートファイターIII』のオール・アバウト（以下，A.A.）が，ゲームの登場に先がけて発売された。ぜひともお買い求めいただきたい。

そして，つぎなる新刊は，ポリゴン版『ストII』の異名を持つ『ストリートファイターEX』に決定した。おなじみのシステム解析や攻略法，設定資料集にくわえ，アッと驚く隠しフィーチャーを本書で初公開。ポリゴン・ゲームという特性を活かすための企画も盛り込まれているぞ。発売日は2月上旬予定だ。

＜お詫びと訂正＞「A.A.ウォーザード」の巻末袋とじの「隠し武具の入手方法」に掲載された「太陽の杖の入手条件」ですが，記載の条件にくわえて，「VSポイントが3000以上あり，かつ自分の残り体力が満タンであること」も必要です。お詫びするとともに訂正いたします。

ALL ABOUT ストリートファイターIII ～ザ・キャラクターズ

■1,480円　■変型A4判

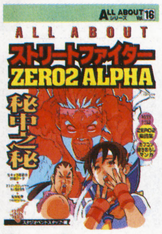
発売が待ち望まれている対戦格闘シリーズの最新作に登場するキャラクターのイラストや設定ストーリー，技表，大量の画面写真を一挙掲載。ベーマガ本誌と同じサイズの豪華本だ。これで，『ストIII』を予習しておこう。

ALL ABOUT シリーズ LINE UP

VOL.17 ALL ABOUT ウォーザード

■1,480円

VOL.16 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2ALPHA



■1,280円

VOL.15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターIIX

■1,280円

VOL.14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

■1,580円

VOL.13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■1,300円

VOL.12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■1,580円

VOL.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■1,480円

VOL.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3

■1,480円

VOL.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編

■1,480円

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編

■1,480円

VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■1,400円

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■1,400円

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

■1,380円

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■1,380円

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル

■1,380円

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■1,280円

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■1,480円

DX.1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

■2,500円　■変型A4判

ALL ABOUT 情報局 番外編

A.A.シリーズの企画・編集を担当しているスタジオベントスタッフが手がけたガイドブック「Windowsエンターテインメント・ソフト完全ガイド'97(仮称)」が近日発売される。

この本は，いままでに発売されたWindows95／3.1用のソフトを，ジャンル別に見やすく網羅したもの。Windowsユーザーは心して待て！

Windowsエンターテインメント・ソフト完全ガイド'97(仮称)

■1月下旬発売予定

※ナムコミュージアム/ナムコクラシックコレクション対応「ナムコ名作ゲーム集」(2,900円)好評発売中！

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!97年1月に発売される全256本を収録

CONTENTS

3 Windows95(33作)
7 Windows3.1(17作)
9 ハイブリッド(45作)
13 Macintosh(17作)
15 DOS/Vパソコン(8作)
16 PC-9801&9821(3作)
16 FM TOWNS(1作)
16 X68000(1作)
17 ニンテンドウ64(0作)
18 セガサターン(26作)
22 プレイステーション(38作)
27 スーパーファミコン(7作)
28 ゲームボーイ(1作)
29 PC-FX(0作)
29 ゲームギア(0作)
29 PCエンジン(0作)
29 3DO(0作)
29 バーチャルボーイ(0作)
29 プレイディア(0作)
29 レーザーアクティブ(0作)
29 アーケードゲーム(10作)
30 ネオジオ&ネオジオCD(1作)
32 ゲーム・ミュージック&ビデオ(48作)
33

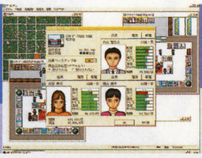
2
1997

マイコンBASICマガジン2月号とじ込み付録

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT20

『ザ・コンビニ』が，登場7か月目にして初のトップに輝いた。今後もしばらくはランクインをつづけそうな勢いだ。TGLの新シリーズ『ファーランドサーガ』は2位に初登場。9位には，英語版ながら『MSフライトシミュレータ』の新バージョンがランクインしている。『ルナドン開かれた前途』は，ついに1年間連続トップ10入りを達成。全体的に，定番タイトルが実力を見せつけた結果になった。

1 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ
↑前5位 7回



●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

2 ファーランドサーガ
初登場

●TGL ●9,800円
●SLG ●Win95

3 ブランディッシュVT
前1位 2回

●日本ファルコム ●9,800円
●ARPG ●PC-98/21

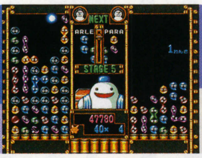
4 NOëLタスクランチャー～代歩のワンダーメニュー
初登場

●パイオニアLDC ●5,800円
●エンターテインメント ●ハイブリッド

5 ウキウキ釣り天国3～人魚島のボート釣り
初登場

●テイチク ●5,800円
●フィッシング ●Win，Mac

6 ぷよぷよ通
↑再登場 4回



●コンパイル ●①5,800円②7,800円
●アクションパズル ●①Win95②PC-9821，DOS/V

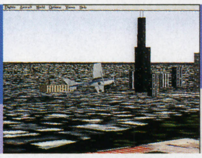
7 ザ・タワー V1.3J
前4位 2回

●オープンブック9003 ●9,800円
●SLG ●ハイブリッド

8 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.4
前6位 3回

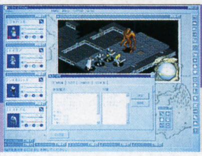
●ガイナックス ●6,800円
●素材集 ●ハイブリッド

9 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR Ver.6.0 for Windows95（日本語マニュアル付英語版）
初登場



●トワイライトエクスプレス ●10,800円
●フライトSLG ●Win95

10 ルナティックドーン 開かれた前途
前10位 12回



●アートディンク ●8,800円
●RPG ●Win

順位	タイトル	データ	前回
11	ザ・コンビニ パワーアップ・キットVol.1	●マスターピース ●4,900円／11,800円（本体同梱版） ●ユーティリティ ●Win95	前3位 3回
12	ニード・フォー・スピードSE	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●7,800円 ●レーシング ●Win95	初登場
13	釣道～海釣り編	●システムソフト ●8,800円 ●フィッシング ●Win95	前12位 3回
14	ジャングルパーク	●デジタローグ／シナジー幾何学 ●5,600円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	↑再登場 4回
15	柿木将棋Ⅱ for Windows95	●アスキー ●12,800円 ●将棋 ●Win95	↑再登場 4回
16	三國志Ⅴパワーアップキット	●光栄 ●6,800円／15,800円（本体同梱版） ●ユーティリティ ●Win95，Win，PC-98，Mac	前2位 5回
17	アイドル防衛隊ハミングバードライブラリ	●広美 ●6,800円 ●データベース ●Win	初登場
18	AQUAZONE™ for Windows95 Ver1.5	●オープンブック9003 ●6,800円（コンパクト）／18,800円（デラックス） ●SLG ●Win95	↑再登場 5回
19	グランプリマネージャー	●メディアクエスト ●9,800円 ●SLG ●Win	前19位 2回
20	大航海時代Ⅲ～Costa del Sol	●光栄 ●9,800円 ●SLG ●Win95	初登場

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●石田電気☎0154-25-6168 宮城県 ●デンコードーComp City仙台駅東口店☎022-291-4744●OAシステムプラザ仙台店☎022-268-5541 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 埼玉県 ●パソコンショップビットマップ☎0492-83-0455 千葉県 ●コナン販売柏店☎0471-47-9801 東京都 ●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●アイザワ時計店☎045-641-4337 愛知県 ●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655●九十九電機名古屋2号店☎052-251-3399●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 京都府 ●上新電機J&P京都寺町店☎075-341-4411 大阪府 ●SRGスタンバイVER3☎06-641-1971●ユニオンコンピューターネットワーク☎06-644-0554 兵庫県 ●Com★Pax☎0792-94-8244●星電社☎078-621-4052●ICランドテレコム☎0799-23-1633 島根県 ●益田パソコンランド☎08562-2-0396 鳥取県 ●ダイイチ千代水店☎0857-31-2611 福岡県 パルテック小倉店☎093-571-2310 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 ●馬場電機☎099-254-0110

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●メッセサンオー☎03-3255-3451●上新電機みたか店☎0422-31-6251 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801●ファミコンSHOPカスタムたまプラーザ店☎045-904-2225 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

Windows95

WINDOWS95専用

タイトル

パソコンで高速3Dポリゴンを実現！「PC 3DEngine」発売

3Dファンのために

先月号でも紹介したが，NECホームエレクトロニクスから「PC 3DEngine」が発売された。これは3Dグラフィック・アクセラレータボード——ようするに3Dで画面がグリグリ動くゲームを，自分のパソコンで快適に遊べるようにするボードだ。最近の家庭用ゲーム機とくらべると，パソコンはグラフィックを高速で描きかえる能力がやや弱い。しかし，このボードをPCIバス（機能拡張のためのスロット）に差し込めば，1秒あたり最大20万ポリゴンの描画が実現できるようになるのだ。それでどうなるかというと……。

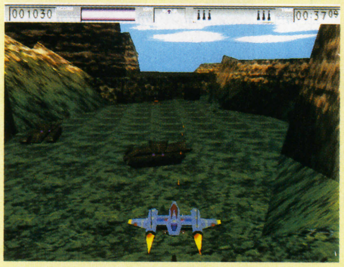
対応ソフトは？

論より証拠，まずは下のラインナップを見てほしい。PC 3DEngine本体についてくるソフトでこれだけある。なかでもプレイステーション用が絶賛されたサバイバル・ホラーAVG『バイオハザード』がプレイできるという点が大きい。ほかにも，鉄道経営&都市育成SLGの大ヒット・シリーズ最新作『A5』が対応しており，さらに光栄からも対応ソフトの発売が予定されている。値段は29,800円と少々高めだが，先行投資と思えば十分納得できる範囲。ゲームパッドもついてくる限定版もあるぞ（オープン価格）。(煌竜)

PC 3DEngine同梱ソフトの数々

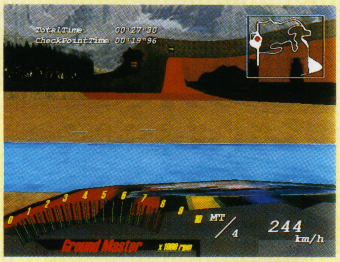
PC 3DEngineには，写真で紹介した三つのゲーム&一つのツールのほかに，3作のゲームがついてくる。『オメガフィールド』はフィールド内に置かれたボックスを撃って，制限時間以内に九つの宝を集めるアクション・ゲーム。『たたかえ！パクファモロワ!!』は，迫りくる敵に照準をあわせてひたすら撃ち落とすシューティング・ゲーム。『デュアルパワー』は跳ねまわるボールをうまく同色にまとめていくパズル風のゲームだ。

リボルト



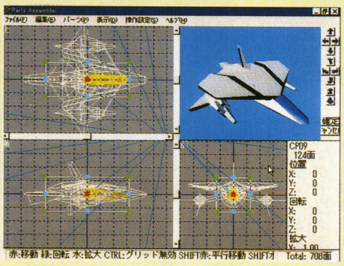
▲垂直離着陸が可能な戦闘機に乗って，敵を撃破していくゲーム。独特の浮遊感覚が特徴

グランドマスター



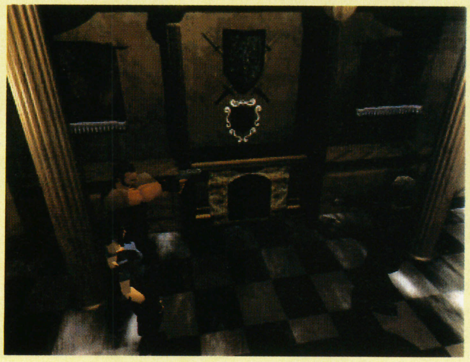
▲3Dのレーシング・ゲーム。ガケから落ちたときの視界まできちんと再現している

電子プラモデル DOGAGENIE-2



▲300のパーツを組みあわせて作ったオブジェクトを動かすCGアニメ制作入門キット

バイオハザード



▲▼ゾンビが巣喰う恐怖の館から味方を救出しつつ逃げだすゲーム。「逃げられない恐怖」を巧妙に演出した秀作だ

今月の新作

今月は大手ソフトハウスの攻勢がめだつ。SLGの大御所，光栄は『水滸伝』の新作や名作リコエイション・ゲーム『太閤立志伝II』，『アンジェリーク』のボードゲームなどを投入。従来の固定層以外のファンを取り込めるだろうか？ いっぽう，セガも『ソニック』『セガラリー・チャンピオンシップ』の2作品を発売。どちらも他機種で安定した人気を誇るソフトだ。Win95市場が活気づいてきた。

実機パチスロシミュレーター2

1/10 ■ネクストン ■パチスロ ■9,800円 ■CD-ROM

実写取り込みによるグラフィックでパチスロを楽しむソフト。「セブンリーグ」など六つの機種を収録。パチプロとなって，パチスロでお金をかせいで生活する「実戦モード」がついている。

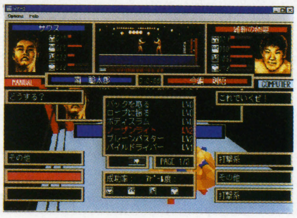
デジタル・ナンバークロスワード

1/24 ■アトラス ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM

パズル雑誌で話題の「ナンバークロスワード・パズル」をパソコン化したソフト。7レベル，各20問を収録した「とことんデジクロ」モードと，賞品つきの「お宝ハンティング」モードがある。

フィニッシュホールド2WIN

1/24 ■システムソフト ■プロレスSLG ■9,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］1人の若手プロレスラーとして自分のプロレス人生をつらぬくSLG。三つのコマンドの連続入力方式とポリゴン・グラフィックにより，プロレスの試合の流れが華麗に再現される。

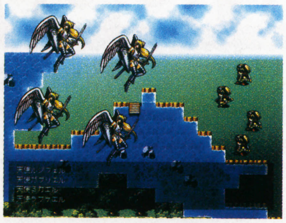
ふしぎの国のアンジェリーク

1/31 ■光栄 ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

［PC-FXから移植］好評の恋愛SLG『アンジェリーク』のキャラが総登場するボードゲーム。スゴロク形式で進むルート中には、ミニゲームや守護聖とのイベントなどが満載されている。

RPGメーカー'97

1/31 ■アスキー出版局 ■ツール ■1,980円（税込） ■CD-ROM



自分でRPGを制作して遊べる制作支援ソフト。シナリオ自作ツールとシナリオ管理システム、ゲーム実行エンジンの3本で構成されている。対応シナリオや拡張ツールも発売予定。書籍販売。

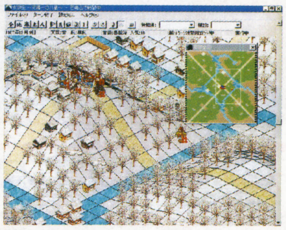
セガラリー・チャンピオンシップ

1/31 ■セガ ■レーシング ■8,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］オフロードの走行をポリゴンによる3D・CGで再現したレーシング・ゲーム。地面の状態による走行感覚の変化を忠実にシミュレートしている。通信対戦も可能。

水滸伝～天導一〇八星

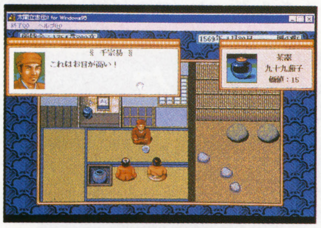
1/31 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



中国の伝奇小説「水滸伝」をもとにしたSLG。要塞「梁山泊」を運営し、さまざまな個性・能力を持つ英雄や悪漢たちを集めて、打倒高俅をめざす。要塞の発展が視覚的に表現されている。

太閤立志伝II

1/31 ■光栄 ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］太閤・豊臣秀吉の一生を再現するSLG風RPG。あたえられた仕事をこなして位を上げ、最終的には天下取りをめざす。SLG的要素とRPG的要素がうまく結合されている。

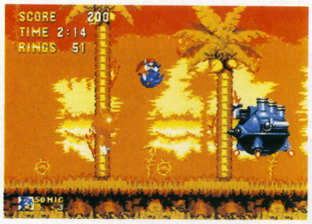
野球道3

1/31 ■日本クリエイト ■野球SLG ■10,800円/8,800円（初回限定分） ■CD-ROM

アクション・シーンをはぶき、純粋に監督の立場からペナントレースを楽しむ野球SLG。選手1人1人を多数のデータで緻密に再現している。AIの採用により、試合指揮を自動的に再現できる。

ソニック&ナックルズ コレクション

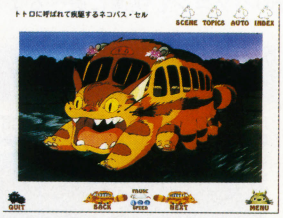
1/31 ■セガ ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM



［メガドライブから移植］同社の看板アクション・ゲーム『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』と『ソニック&ナックルズ』を1枚のCD-ROMにカップリング。セーブ機能などの新機能が追加された。

THE ART OF となりのトトロ

1/31 ■徳間書店 ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM

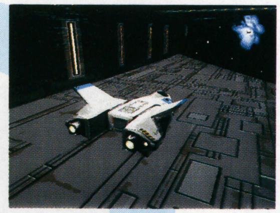


不思議な生物との交流を描いた宮崎駿監督のアニメ映画「となりのトトロ」をテーマにした画集。映画中で使用されたアニメーション技術を、多数のカットによりわかりやすく解説している。

ウイングコマンダーIII ～ハート・オブ・ザ・タイガー

1/31 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM（4枚組）

［海外から移植］AVGと戦闘フライト・シミュレータを組み合わせた人気シリーズの第3弾を移植。猫型宇宙種族キルラーとの決着をつけるべく、ミッションを遂行する。挿入ムービーは5時間強。



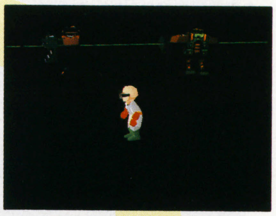
▶名作「ウイングコマンダー」シリーズの3作目が、ついにWIN95に登場

◀マーク・ハミル、マルコム・マクドウェルなどハリウッド・スターが出演

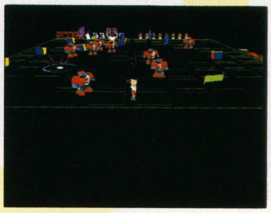
ロボトロンX

1/下 ■ゲームバンク ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］往年のアーケードゲーム『ロボトロン2084』をリメイクしたアクション・シューティング・ゲーム。8方向に自在に動き、迫りくる敵ロボットを射撃して駆逐していく。



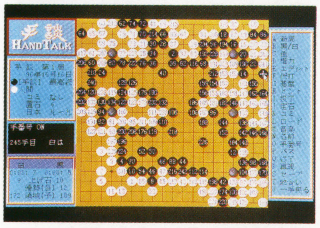
▶移動方向にかかわらず、8方向にショットが撃てる。操作系に慣れるのが先決



◀視点の変更やワイヤーフレーム表示に切り替えることも可能だ

手段対局

1月 ■光栄 ■囲碁 ■12,800円 ■CD-ROM



「FOST杯コンピュータ囲碁選手権」において2年連続優勝を果たし、日本棋院から4級を認定された囲碁ソフト。強力な思考ルーチンと補助機能により、初心者から上級者まで楽しめる。

前号追補タイトル

熟年の輝き

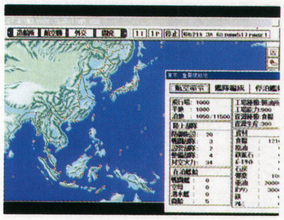
10/21 ■中国サンネット ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

ミニゲームで遊ぶことで脳の働きを刺激し、痴呆予防や幼児の知育教育に役立てるソフト。記憶力・瞬発力・判断力・思考力・構成力をそれぞれ必要とする五つのゲームと医学的解説を収録。

前号追補タイトル

太平洋の嵐2 for Windows95

11/30 ■G.A.M. ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM

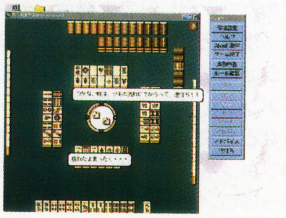


［PC-98から移植］太平洋戦争を細部までシミュレートした戦略級SLG。資源や食料（補給）確保の重要性など、現実に勝敗を決した経済的要素までゲーム化している。新たに8本のシナリオを収録。

前号追補タイトル

四川風激辛麻雀2

12/13 ■イマジニア ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM

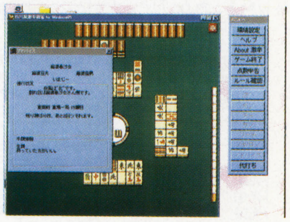


本格派の4人打ち麻雀ソフト。3年以上の総開発期間をかけた、正確無比・繊細冷血なAIを搭載した15人の機械雀士たちを相手に麻雀を楽しめる。符計算機能や通信対戦機能を新たに搭載した。

前号追補タイトル

四川風激辛麻雀2 4ライセンスパック

12/13 ■イマジニア ■麻雀 ■15,800円 ■CD-ROM



強力な思考ルーチンを誇る麻雀ソフト『四川風激辛麻雀2』を，LANによる通信対戦で遊びたい人のためのお得用パック。4台のパソコンにインストールして，通信を利用した対局がすぐにできる。

前号追補タイトル

こいぬプリント

12/13 ■メディア・ナビゲーション ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM

かわいらしい子犬の写真を100点収録したソフト。写真鑑賞モード，壁紙&スクリーンセーバー作成機能，写真入りグッズ作成機能，写真追加登録機能などが用意されている。

前号追補タイトル

こねこプリント

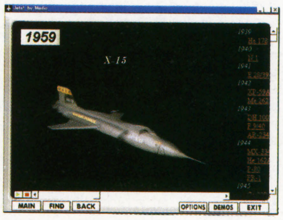
12/13 ■メディア・ナビゲーション ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM

かわいい子猫の写真を100点収録したソフト。機能は『こいぬ』と同様で，収録された写真や自分で登録した写真を鑑賞したり印刷することができる。印刷のテンプレートは60種類を用意。

前号追補タイトル

マルチメディア百科6 ジェット

12/20 ■ジャパンオンライン ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ジェット機に関するさまざまな資料を収録したソフト。有名ジェット機の歴史&解説資料，エンジンの移り変わりなどを，テスト・パイロットのコメントをまじえて紹介している。

前号追補タイトル

ワールドアニマルズ

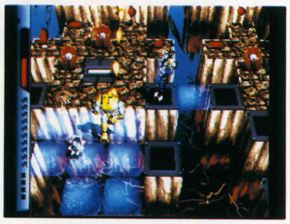
12/20 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］実写映像や解説，動画，音声などを駆使して，700種類にもおよぶ動物たちの生態を紹介してくれるデジタル動物図鑑。強力・多様な検索機能と，簡易な操作系が特徴。

前号追補タイトル

グリッドランナー

12/20 ■ヴァージンインタラクティブ ■アクション ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］異世界の迷路を舞台に，敵の追跡をかわしつつ旗を集めていくアクション・ゲーム。さまざまな魔法をいかに使いこなすかがカギ。敵キャラクターは15種類，2人対戦プレイも可能。

前号追補タイトル PC-9801/21専用

ディグ日本語版

12/20 ■マイクロマウス ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］映画監督のスピルバーグ原案によるSF・AVG。奇妙な小惑星にエイリアンが残した謎を，200を越えるパズルをクリアしつつ解き明かしていく。PC-98用Windows95にのみ対応。

前号追補タイトル

THE ART OF 天空の城ラピュタ

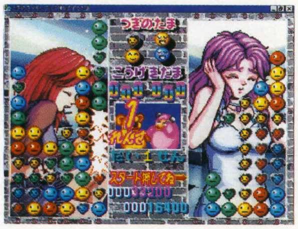
12/27 ■徳間書店 ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM

蒸気機関が主力だった時代に，古代文明の遺産をめぐる争いへ巻き込まれた少年と少女の冒険を描く同名映画の画集。映画の中のさまざまなカットにおけるアニメーション技法が解説される。

前号追補タイトル

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

12/27 ■コナミ ■アクションパズル ■6,800円 ■CD-ROM

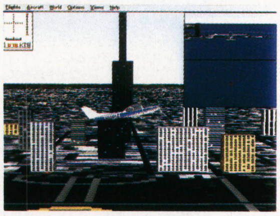


［アーケードから移植］大ヒットした恋愛育成SLG『ときめきメモリアル』のキャラが登場する落ちものアクションパズル。同色の玉を3個以上接触させて消していく。オマケとして壁紙集を付属。

日本語マニュアル付英語版

MICROSOFT VALUE PAC

12/7 ■トワイライトエクスプレス ■ユーティリティ ■3,800円 ■CD-ROM

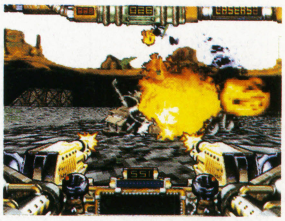


同社の『マイクロソフトフライトシミュレータ』をより楽しむためのユーティリティ。簡易航法計算盤，羽田－成田アドベンチャー，シカゴ地域VFR航空図，その他のツールや付録を収録。要本体。

日本語マニュアル付英語版

NECRODOME

12/13 ■マイクロマウス ■3Dアクション ■8,800円 ■CD-ROM



近未来のアメリカが舞台のサバイバル・レーシング・アクション。旗を奪取すべく敵車とバトルをくり広げる。コンバット・カーから降りて戦うことも可能。通信による対戦&協力プレイが楽しめる。

日本語マニュアル付英語版

FIFA SOCCER97

12/13 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■サッカー ■6,800円 ■CD-ROM

国際世界サッカー連盟公認のサッカー・ゲーム。12のメジャーなインターナショナルリーグを，4,200名の実名選手によりプレイできる。モーション・キャプチャーを利用したリアルな動きもウリ。

日本語マニュアル付英語版

NBA LIVE97

12/13 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■バスケットボール ■6,800円 ■CD-ROM

アメリカNBA公認のバスケットボール・ゲーム。全29チーム，300人以上のスター選手が実名で登場する。3Dポリゴン&レンダリングにより，その動きを忠実に再現しているのが特徴。

日本語マニュアル付英語版

COMMAND&CONQUER RED ALERT

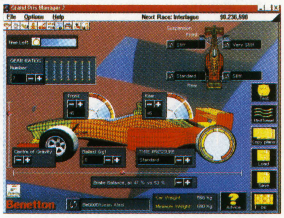
12/25 ■ヴァージンインタラクティブ ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

大ヒットしたリアルタイムSLG『コマンド&コンカー』のシステムを利用した続編。北太平洋防衛機構かソビエト連邦のいずれかとなり，30以上の新兵器を駆使して戦場を戦い抜く。

日本語マニュアル付英語版

GRAND PRIX MANAGER II

12月 ■メディアクエスト ■レーシングSLG ■8,800円 ■CD-ROM



F1チームのオーナーとなって，ドライバーやエンジニアと交渉，スポンサー企業とのライセンスなどを行ない，40シーズンを戦うF1経営SLG。ルールやドライバーなどは1996年データを使用。

日本語マニュアル付英語版

NASCAR RACING2

1/24 ■シエラ・バイオニア ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM

700馬力のストックカーが時速300キロでぶつかりあう，アメリカで大人気のストックカー・レースをパソコン化。サスペンションからギアまで，セッティングをすべて自分で調整できる。

DataBase Windows95新作発売予定表

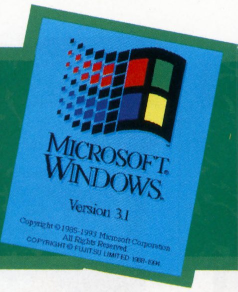
光栄は『信長の野望』『ウイニングポスト』の最新作や『アンジェSp2』の移植を発表。システムソフト『大戦略』の最新版も公表された。『ザ・コンビニ』の新作は，猫の世界などで経営する異色バージョン。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月29日	★レミングスペイントボール	アクションパズル	イマジニア	7,800円
12月6日	★開運大福 万福招来 日めくりカレンダー	エンターテインメント	イージー・コンピュータ・システム	2,980円
12月20日	実況パワフルプロ野球'96	野球	コナミ	(予) 6,800円
12月26日	★麻雀	麻雀	アスキー	2,750円
1月14日	★すやすやグーピーデラックス	アクションパズル	ダットジャパン	5,800円
1月15日	スモッカJr.と漢字の森	教育	CAIメディア共同開発	6,800円
1月24日	FPS FOOTBALL'97(マ)	フットボール	シエラ・パイオニア	7,800円
1月31日	★銀河英雄伝説IVEX for Windows95	SLG	クエスト	10,800円
1月下旬	魔法少女プリティサミー for Win95 前編	AVG	AICスピリッツ	未定
	マイクロソフト ヘルベンダー	3Dアクション	マイクロソフト	5,800円
1月予定	HIND(マ)	SLG	イマジニア	9,800円
	THE LAS VEGAS(マ)	テーブルゲーム	イマジニア	7,800円
	★おもしろ倶楽部3Dでき～るJr. Ver1.1	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
2月1日	カースクリーンセーバー ホンダ	スクリーンセーバー	富士通パソコンシステムズ	3,330円
2月4日	ターナーコレクション	スクリーンセーバー	サンソフト	4,500円
	テートギャラリー(仮)	スクリーンセーバー	サンソフト	4,500円
2月5日	★ウェザー ディスアスター ～地球を救え	SLG	エー・アイ・ソフト	9,800円
2月20日	NBAハングタイム	バスケットボール	ゲームバンク	7,800円
	スコーチャー	レーシング	ゲームバンク	7,800円
2月21日	リトルラバーズ	SLG	NTT出版／日経映像	8,800円
	★リトルラバーズ・キャラクターCD あや	データ集	NTT出版	2,500円
	★リトルラバーズ・キャラクターCD くるみ	データ集	NTT出版	2,500円
	★リトルラバーズ・キャラクターCD さゆり	データ集	NTT出版	2,500円
	グラディウス デラックスパック	シューティング	コナミ	(予) 6,800円
2月28日	SUPER EURO FIGHTER 2000 for Windows95(マ)	フライトSLG	イマジニア	9,800円
	新世紀エヴァンゲリオン ～鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	未定
	THE ART OF 魔女の宅急便	画集	徳間書店	5,800円
	★ザ・コンビニ～アナザーワールド	SLG	マスターピース	7,800円
2月下旬	魔法少女プリティサミー for Win95 後編	AVG	AICスピリッツ	未定
	あやかし忍伝くの一番	SLG	翔泳社	未定
	★大戦略マスターコンバット	SLG	システムソフト	9,800円
	サラブレッド血統年鑑'97	データベース	中央公論社	〈込〉9,800円
	★孫子の兵法 百家争鳴	SLG	TGL	未定
2月予定	NHLオープンアイス	アイスホッケー	ゲームバンク	7,800円
	ラスト・エクスプレス	AVG	ゲームバンク	未定
	レイヤー・セクション	シューティング	ゲームバンク	未定
	パクロス	パズル	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★天下統一 乱世の覇者	SLG	システムソフト	8,800円
	パンツァードラグーン(ネイティブ)	3Dシューティング	セガ	8,800円
	★魔法使いになる方法	SLG+RPG	TGL	未定
	レオンとハニーの「アルファベット」	教育	トッパン	4,800円
	レオンとハニーの「カラーズ・アンド・シェイプズ～色と形」	教育	トッパン	4,800円
	レオンとハニーの「ナンバーズ～数」	教育	トッパン	4,800円
	天地無用！登校無用	AVG	日本クリエイト	未定
	エルハザード ごくらくCD-ROM(仮)	データベース	パイオニアLDC	未定
	はいぱぁセキュリティーズW(仮)	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	シーバスフィッシング for Windows95	フィッシング	ビクターソフト	9,800円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
	★子供パソコン実験シリーズ "わくわくでんき"	教養	マイクロマウス	6,980円
	シムゴルフ	ゴルフ	マクシス	12,800円
	Defcon 5 Windows95エディション(仮)	AVG	マルチソフト	未定
	MAGIC:THE GATHERING(マ)	カードゲーム	メディアクエスト	8,800円
	ラインドライブ	SLG	ランダムハウス	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.7 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
冬頃予定	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
3月14日	ディアブロ	RPG	SSIトリスター	(予) 9,800円
3月28日	THE ART OF おもひでぽろぽろ	画集	徳間書店	5,800円
3月予定	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ／EAV	未定
	オブシディアン	AVG	インプローレ	未定
	アディダス・パワー・サッカー	サッカー	ゲームバンク	7,800円
	★SPQR	AVG	ゲームバンク	9,800円
	海底大戦争	シューティング	ゲームバンク	5,800円
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	5,800円
	ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	未定
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	5,800円
	フォーク・イン・ザ・テイル	AVG	ゲームバンク	9,800円
	雷電プロジェクト	シューティング	ゲームバンク	5,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ① 天国に行けないパパ～Short Time	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ② 愛しすぎて～Tom & Viv	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ③ ボーイズ・ライフ～This Boy's Life	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ④ インターセプター～Interceptor	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑤ 嵐が丘～Wuthering Heights	教養	サクセス	8,800円
	ファーランドストーリー(仮)	SLG	TGL	未定
	推理バトル！ シャーロック・ホームズへの挑戦！(仮)	AVG	PSD	(予) 8,800円
	シムパーク	SLG	マクシス	12,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
4月1日	シムシティ2000 ネットワークエディション	SLG	マクシス	12,800円
4月25日	THE ART OF 紅の豚	画集	徳間書店	5,800円
4月予定	フォトジェニック(仮)	SLG	サンソフト	未定
4月予定	プリティサミーめくり(仮)	エンターテインメント	パイオニアLDC	未定
	JEDI KNIGHT ～DARKFORCES II(マ)	3Dアクション	マイクロマウス	9,800円
5月予定	OUTLAWS(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
春頃予定	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	ディセント2(仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	未定
	シュヴァルツシルトEX	SLG	NECインターチャネル	未定
	★アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	9,800円
	★ウイニングポスト3	競馬SLG	光栄	未定
	ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	8,800円
	ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	(予) 8,800円
	★信長の野望・将星録	SLG	光栄	11,800円
	毛利元就 誓いの三矢	SLG+RPG	光栄	9,800円
	パワードール	SLG	工画堂スタジオ	未定
	オリジナル シミュレーションゲーム(仮)	SLG	セガ	未定
	★ガイナロックR	AVG	ソニア	未定
	Dithrambos	SLG	風雅システム	未定
	エアー・ファイターズ ～最新攻撃／戦闘機	データベース	トッパン	3,980円
	エアー・ボンバー ～最新ステルス爆撃機	データベース	トッパン	3,980円
	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
	コンバット・ヘリコプター ～世界の戦闘ヘリコプター	データベース	トッパン	3,980円
	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	未定
	MAGIC EXPANSION NET(仮)(マ)	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	STAR TREK GENERATIONS(マ)	AVG	メディアクエスト	8,800円
	マジック:ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
	PAYUTAとICE GOD	教育	UBIソフト	未定
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
夏頃予定	★ザ・セキュール・トゥ・ミスト・リブン	AVG	サンソフト	未定
97年予定	I-76(仮)	レーシング	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ハイパーブレード	スポーツ	アクティビジョン・ジャパン	未定
	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	12,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スーパーカジノスペシャル	ギャンブル	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	幻想水滸伝 for Windows95(仮)	RPG	コナミ	未定
	ヘンリーエクスプローラーズ	ガンシューティング	コナミ	未定
	★機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	★機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑥ ゾンビ～Zombie dawn of the dead	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロック～Sandlot	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに～The Inncent	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ～The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
	日本の釣り～長良川編	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
未定	スーパーリアルビリヤード	ビリヤード	イマジニア	9,800円
	アドバンスド・タクティカル・ファイターズ	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	クルセイダー:ノーリモース	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	PGAツアー96 for Windows95	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,800円
	フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	クェイク	3Dアクション	ゲームバンク	(予) 7,800円
	ボンダーメント カーレース	レーシング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	NBAパワーダンカーズ for Windows95(仮)	バスケットボール	コナミ	未定
	ときめきメモリアル ～forever with you for Windows95(仮)	SLG	コナミ	未定
	★ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱(仮)	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	ミッドナイトラン for Windows95(仮)	レーシング	コナミ	未定
	★電脳戦機バーチャロン	3Dアクション	セガ	未定
	マンクスTT(仮)	レーシング	セガ	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	ワールドアトラスVer.6 日本語版	教育	マルチソフト	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ジオ・ライト・ムーン(日本ソフテック)未定／価格未定●ハイパークレイジークライマー(日本物産)11月下旬→11月30日●アサルトリッグス(ゲームバンク)1月●アモック(ゲームバンク)1月→1月23日●ヘクセン(ゲームバンク)未定●スーパーエアーコンバット～蒼空の覇者(システムソフト)11月29日→1月24日●スモッカJr.ドキドキ英会話(CAIメディア共同開発)12月4日→12月20日[タイトル変更]●アイドル THE 実物大 Special vol.1／2(Spike)→(GENGORO)[メーカー名変更]●ファーランドレジェンド(TGL)12月13日→12月20日●ガーゼィの翼(VIC TOKAI／ハミングバードソフト)12月13日→1月24日●A5～A列車で行こう5(アートディンク)12月→12月20日●ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ・ハーバー・タウン(アテイン)12月上旬→12月10日●新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol.1(ガイナックス)12月→12月20日●麻雀天龍(クエスト)12月20日→12月27日●"9"(ナイン)(ゲームバンク)12月18日→1月9日●ZPC(ゼット・ピー・シー)(ゲームバンク)11月21日→12月5日●エクスタティカ(ゲームバンク)12月18日→1月9日●スペース・インベーダー(ゲームバンク)12月18日→12月5日●ああっ女神さまっ(バンプレスト)12月→1月●MA・RI・A～人形館の呪い(ポニーキャニオン)12月→12月16日●X-WING VS. TIE FIGHTER(マイクロマウス)12月→2月●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー(ユタカ)10月25日→2月25日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

※先月号にて，ネイティブソフトの『オーバーザデスティニー』の表記に誤りがありました。
関係者および読者のかたがたにご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

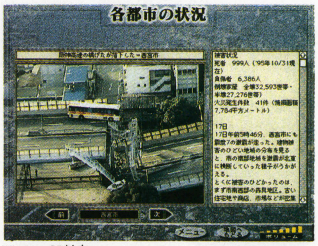


Windows3.1

WINDOWS 3.1

被災地の真実 '95年1月17日早朝，阪神地区を激震が襲った

現在も阪神地区に大きな傷跡を残す，マグニチュード7.8という大規模な“天災”，阪神・淡路大震災。今月発売の『最初の一週間』には，地震発生から1週間のあいだの被災地の経過が，みずからも被災した現地のマスメディアの報道をとおして克明に記録されている。神戸新聞，サンテレビ，AM神戸が所有する未発表の情報や，避難所や医療機関のもよう，などなど……。発売日は2年前の地震発生日と同じ。明日への教訓の意味でも，当時の真実の姿をぜひ知っておきたい。（山田真也）



Windows95対応

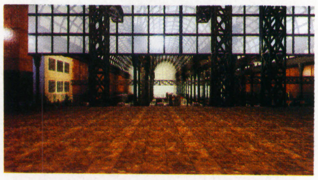
今月の新作

年も明け，グッと落ち着いたカンジのWin3.1。発売タイトルは少なくなったが，今月もジャンルは多彩だ。マニアックな方面のマンガが好きならば『ななこSOS』『HIMEKURI CALENDAR』の2作がオススメ。吾妻ひでおとしりあがり寿という，クセのある独特の作風が好きな人にはたまらないソフトだ。また，テレビ界の権威であるエミー賞を受賞した番組のCD-ROMも登場する。

Windows95対応

ガジェット for Windows SC版

1/1 ■シナジー幾何学 ■AVG ■3,400円 ■CD-ROM



シナジー幾何学のロングセラー作品の廉価版シリーズ“スタンダード・コレクション”第1弾。'93年に発表された，庄野晴彦制作のAVG『ガジェット』を，音楽CDなみの価格で発売する。

Windows95対応

失われた文明〜巨石文明への旅

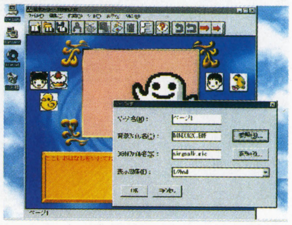
1/10 ■富士通パレックス ■エンターテインメント ■6,600円 ■CD-ROM

[海外から移植]エミー賞を受賞した同名ドキュメンタリー番組をCD-ROM化。番組内の映像と新たに制作されたCG映像とで，エジプトやマヤ文明などを仮想旅行する。象形文字の対応表が付属。

Windows95対応

絵本メーカー

1/20 ■アスキー出版局 ■ツール ■3,980円（税込） ■CD-ROM

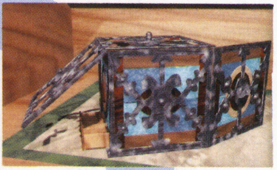


気軽にデジタル絵本の制作ができる，CD-ROMつきの書籍。ツールのほか，同時収録されているアニメーション・エディタ「ぱたぱた」や素材集などを使い，デジタルコミックを作成する。

Windows95対応

ライトハウス 異次元の扉

1/24 ■シエラ・バイオニア ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM(2枚組)



▶主人公は友人の科学者とその娘を追って，異次元へと足を踏み入れる

◀生物などの造形は，奇妙ながらも美しい。この味は海外ならではのもの

[海外から移植] 友人の科学者を救出すべく，動物・人間・機械が融合した異次元世界で奇妙な旅をするAVG。悪魔的な創造物や機械仕掛けの馬など，独特な世界観のSFファンタジーが展開する。

Windows95対応

映画制作シミュレーションゲーム 映画監督物語

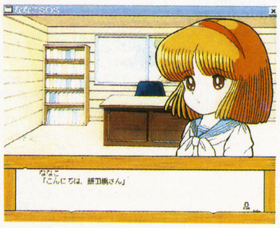
1/31 ■ケイエスエス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

映画監督となり出演者や脚本家，スタッフなどを集めて，映画を撮影するSLG。舞台設定から演技指導，撮影，編集，上映する映画館への交渉まで，ありとあらゆる仕事をこなしていく。

Windows95対応

ななこSOS for Windows

1/31 ■富士通パレックス ■オムニバス ■7,800円 ■CD-ROM

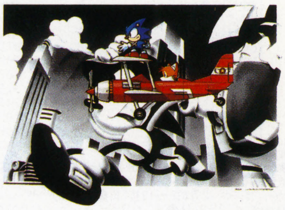


漫画家・吾妻ひでお作の「ななこSOS」を題材にしたバラエティ・ソフト。不条理なAVGやカードバトル，スクリーンセーバー，壁紙集などを収録している。ななこの声は日高のり子が担当。

Windows95対応

ソニック・ザ・ヘッジホッグ ザ スクリーンセーバー

1/31 ■セガ ■スクリーンセーバー ■3,800円（予価） ■CD-ROM

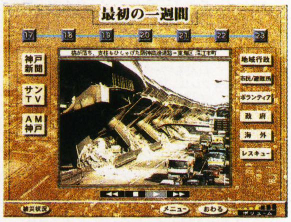


セガのマスコット・キャラであるソニックと，テイルスなどの仲間たちが画面上を走りまわるセーバー集。幅広い層に人気の彼らが活躍するモジュールや壁紙集などが収録されている。

Windows95対応

最初の一週間〈阪神・淡路大震災〉

1/17 ■テイチク ■その他 ■6,800円 ■CD-ROM

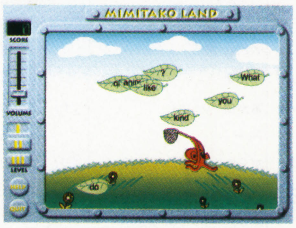


'95年1月に起こった阪神・淡路大震災の，発生から1週間の被災地の姿を地元のマスメディアがとらえたドキュメンタリー作品。各地の被害状況などをとおして，地震直後の姿に迫る。

Windows95対応

英語耳タコアカデミー 〜GAME 日本人英語からの脱出

1月 ■SSIトリスター ■教養 ■12,800円（予価） ■CD-ROM

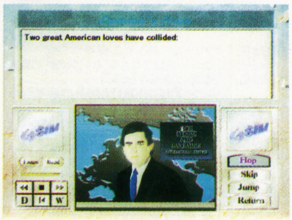


三つの世界と12種類のミニゲームで，楽しみながら中学英語を学ぶ教育ソフト。日本人特有のまちがいを中心に構成された問題とネイティブな発音とで，英語の基礎が学習できる。

Windows95対応

英語耳タコアカデミー 〜Super ELMer：CBSコース①

1月 ■SSIトリスター ■教養 ■12,800円（予価） ■CD-ROM



SIM英語学習法を使って，アメリカ3大ネットワークの一つであるCBSのニュース番組を素材に実践的な英語を学習するソフト。本場の英語に慣れ親しみながら，言語構造やリズムなどを学習する。

前号追補タイトル　Windows95対応

火星年代記

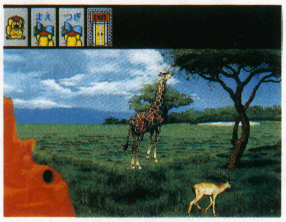
12/6　■ダットジャパン　■AVG　■7,800円　■CD-ROM

［海外から移植］レイ・ブラッドベリ著の、SFの古典的名作「火星年代記」の世界を体験できるAVG。火星都市Xiを舞台に、古代文書をさがす任務を遂行する。著者へのインタビューもあわせて収録。

前号追補タイトル　Windows95対応

ハイパーランドⅠ　動物の世界

12/6　■富士通　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM



子どもたちが物語の主人公となり，動物たちの世界を探検していくエデュテインメント・ソフト。さまざまな種類の動物たちとの出会いをとおして，その生態を幅広く学ぶことができる。

前号追補タイトル　Windows95対応

ギアヘッズ

12/20　■ポリグラム　■アクション　■7,800円　■CD-ROM

［海外から移植］個性的な能力を持つ，12種類のネジ巻きおもちゃを戦わせる対戦アクション。3Dデザインされたおもちゃをつぎつぎとくりだし，敵陣地に突破侵入すれば得点になる。

前号追補タイトル　Windows95対応

算数戦士ブラスター3 ～炸裂！暗算メガパワー

12/20　■SSIトリスター　■教育　■9,800円　■CD-ROM

［海外から移植］アメリカでロングランを記録しているエデュテインメント・シリーズの第3弾。ジェル星人ネバドンと戦いながら5種類のアクション・ゲームに挑戦し，九つの単元を勉強する。

前号追補タイトル　Windows95対応

HIMEKURI CALENDAR

12/21　■インナーブレイン　■エンターテインメント　■2,000円　■CD-ROM

独特の妙な作風が人気の，しりあがり寿のイラストが楽しめる日めくりカレンダー。とあるストーリーにそった365枚のイラストが，毎日入れかわる。イラストはBMPファイルでの登録が可能。

日本語マニュアル付英語版／Windows95対応

CIVILIZATIONⅡ SCENARIOS

12/6　■メディアクエスト　■シナリオ集　■4,800円　■CD-ROM

自分の町を発展させる同名人気SLGの追加シナリオ集。ナポレオンの時代から第3次世界大戦まで，一般公募作品もあわせた20本のシナリオが楽しめる。英語版『CIVILIZATIONⅡ』が必要。

日本語マニュアル付英語版／Windows95対応

SESAME STREET :ELMO'S PRESCHOOL

12/20　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■教育　■4,800円　■CD-ROM

「セサミストリート」の人気キャラ・エルモといっしょに15種類のミニゲームで遊びながら，思いやりの心を学ぶ教育ソフト。文字や形，音楽などのゲームをつうじて，生活の習慣などが身につく。

▶赤い体がトレード・マークのエルモ。いっしょに英語の歌も勉強できるぞ！

◀「協力」「理解」など，社会生活に必要な30以上もの事柄が学習できる

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

テレビ東京で放映中の番組「出没！アド街ック天国」を題材としたシリーズが登場。特定の街を徹底的に紹介するソフトだ。OVAで人気の「超人学園ゴウカイザー」のデータベースも発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1				
2月予定	スピード・デーモン	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
夏頃予定	★ザ・セキュール・トゥ・ミスト・リブン	AVG	サンソフト	未定
97年予定	MBT（メイン・バトル・タンク）	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	トラッシュ・イット！	アクションパズル	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	SANKYO FEVER実機シミュレーション for Windows	パチンコ	TEN研究所	未定
未定	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	オルセー美術館（仮）	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
▼Windows3.1／Windows95両対応				
1月17日	★出没！アド街ック天国Vol.1 ～六本木・広尾・麻布十番	エンターテインメント	イマジニア	5,800円
1月25日	ダークシードII	AVG	バンダイビジュアル	8,800円
	ビーバス＆バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
2月5日	★ナイル パッセージ トゥ エジプト ～エジプトへの旅	AVG	エー・アイ・ソフト	9,800円
2月7日	碁ワールド	データベース	NECインターチャネル	19,800円
2月21日	★エースベンチュラー	AVG	ポニーキャニオン	5,800円
2月25日	ウォーリーを探せ！1	エンターテインメント	バンダイビジュアル	5,800円
	★それいけ！フランクリン えいごのもりの大冒険	教育	バンダイビジュアル	5,800円
2月28日	クリッククッキング③道場六三郎 ～家庭で作れる“みちば和食”の世界	教養	イマジニア	5,800円
2月中旬	世界の車窓から［V］ オリエント急行と世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通	6,800円
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	（予）6,500円
2月下旬	デジタルプラレール車両シリーズ② 在来特急セット	データ集	トミー	2,000円
	★モビルスーツガンダム CGビジュアルコレクション	データベース	バンダイ	（予）6,800円
2月予定	★ゴウカイザーワールドVol.1	データベース	アーバンプラント	（予）6,800円
	★ブレイドルフィン	データベース	アーバンプラント	（予）5,500円
	無人島物語R（仮）	SLG	ケイエスエス	未定
	ゲームの鉄人 ～マテリアルコレクション	パズル	サンソフト	8,900円
	トロフィー・バス2	フィッシング	シエラ・パイオニア	未定
	ヤッツィー	テーブル	ハズブロージャパン	未定
3月下旬	★デジタルプラレール情景シリーズ②	データ集	トミー	2,000円
3月予定	マルチメディア人体セット	教育	NECインターチャネル	15,800円
	マルチメディア人体「ダ・ヴィンチの書」	教育	NECインターチャネル	11,000円
	マルチメディア人体「ダ・ヴィンチを救え！」	教育	NECインターチャネル	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	ティミー③バースディパーティ	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	8,800円
	詰碁ゴライアス	囲碁	サンソフト	（予）8,900円
	おはなしのもり③	教育	マルチソフト	5,800円
4月25日	ウォーリーを探せ！2	エンターテインメント	バンダイビジュアル	5,800円
4月予定	★ゴウカイザーワールドVol.2	データベース	アーバンプラント	（予）6,800円
	スーパーマインド（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	ムービーモーグル（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	政界立志伝Part2（仮）	SLG	ジーアンドエフ	未定
	ファンタズム2	AVG	シエラ・パイオニア	未定
春頃予定	ふるさとむかしあそび・広場編（仮）	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	ザ・ラスト・ダイナシティ	AVG	ITOCHU	未定
	麻雀メモリーズ（仮）	麻雀	ウィザード	（予）8,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円
	★西陣パチンコ三昧	パチンコ	ケイエスエス	未定
	囲碁ワープロ「先生」	囲碁	G.A.M.	未定
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	第二十期棋聖戦～激突の譜	データベース	G.A.M.	6,800円
	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
	キーボード大作戦～キーボードミッション（仮）	教育	デジタルメディア	未定
97年予定	海をこえたら	AVG	WittyWolf	未定
	コックさんと大工さん	アクションパズル	WittyWolf	未定
	太平洋戦域航空機ファイルW.W.II（仮）	SLG	G.A.M.	7,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
未定	★FLY'N THINGS 戦闘機編（仮）	ツール	アクアシステム	未定
	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉1,900円
	ツタンカーメンの遺言（仮）	AVG	ウィザード	未定
	アクションパズル（仮）	アクションパズル	ウィズ	（予）7,800円
	BM（仮）	SLG	ウィズ	未定
	AICスピリッツ描き下ろし壁紙集	素材集	AICスピリッツ	未定
	東京女子高生バーチャルデート（仮）	SLG	エクシング	7,800円
	算数戦士ブラスター4（仮）	教育	SSIトリスター	未定
	天国から来た男（仮）	SLG	エレクトリックシープ	（予）9,800円
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	GE・TENIII（仮）	SLG	GE・TEN	未定
	名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
	★クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
	マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ	教育	マクシス	未定
	幻想動物鑑	図鑑	広美	未定
	チャンアローン・ゴーズ・トゥ・プレイランド	教育	富士通パレックス	（予）6,700円
	マジカルミュージックファクトリー	教育	富士通パレックス	（予）6,700円

■発売中止が決定した作品……●エキスパート・クイズショー日本語版（誠和システムズ）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●SKI制服向上委員会 2. 正義の味方参上！編（広美）未定●「占都物語」その1（アリアドネ メディア）年末→12月20日●インディ・ジョーンズ　デスクトップアドベンチャー日本語版（マイクロマウス）11月→9月2日●ポップアップ・メーカー（アスク）12月6日→12月7日●ウォーターゲーム（トミー）2月下旬●デジタルプラレール情景シリーズ①（トミー）12月中旬→12月21日●アンク2～ツタンカーメンの謎（レイ）11月下旬→12月7日●インターアクティブ百科 ネイチャー（DDPデジタルパブリッシング）11月21日→12月5日●アニマル・クエスト（ITOCHU）12月6日→12月13日●シンドバットの不思議な旅（アニマック）［メーカー名変更］●ルクソールの謎日本語版（インタープログ）12月→12月20日●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Windows（クエスト）12月20日→12月27日［タイトル変更］●碁聖ゴライアス（サンソフト）12月20日→12月24日●それゆけ！フランクリン ゆかいなすうじの広場（バンダイビジュアル）12月18日→1月25日［タイトル変更］●マルチソフトバリューパックWin（マルチソフト）11月1日→11月15日●かめ！スクリーンセーバー（ユタカ）12月18日→1月25日●ザ・プロ将棋～居飛車VS四間飛車（富士通）［発売元変更］●ダールンのきままな旅（テレビ朝日／システムサコム）12月4日→1月下旬［Windows95専用ハイブリッド］

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

ハイブリッド

HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

電子写真集　デジタルに封じ込められた，写真というアナログの芸術

最近，CD-ROMの写真集ソフトが人気を集めている。各メーカーのなかでも，写真集をメイン商品にしているシンフォレストは，これまでに約100タイトルもの作品を発表している老舗だ。自然の純粋な美を追求し，多彩な切り口でとらえる作品群には定評がある。

また，インナーブレインが発表している，20代の若手写真家による写真集“ネイキッド・アイズ”レーベルも話題。数々の作品が発する独創性は，柔軟な若い発想ならではのものがある。なお，同レーベルの作品を集めた「ネイキッド・アイズ展」が，渋谷パルコパート1のパルコギャラリーで1月23～29日まで開催される。“20代の頭の中”をのぞいてみるのも楽しいぞ。　（山田真也）

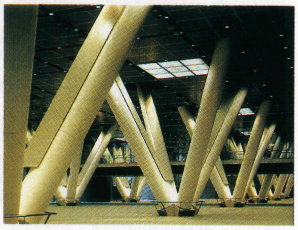
今月の新作

すっかり写真集や教育ソフトが中心となったハイブリッド・ソフト。しかし今月は『ロストマヤ』や『ライブ・ワールド』など，大人が楽しめる教養ソフトもリリースされる。また『チャック・ジョーンズのピーターと狼』は，「バックス・バニー」などアメリカの軽快なアニメが好きな人にはオススメ。どこかなつかしくも，クオリティの高いアニメは，大人でも十分に堪能できるのだ。

Windows95対応

東京国際フォーラム

1/10　■ハートランド　■データベース　■3,865円　■CD-ROM

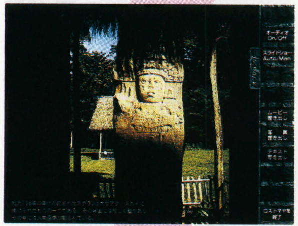


1月10日オープンのコンベンション・センター「東京国際フォーラム」の，展示ホールやアトリウムなどの写真を収録した建築データ集。東京国際フォーラム内または通信販売でのみ購入できる。

Windows95対応

ロストマヤ～古代マヤ文明の遺産

1/17　■富士通パレックス　■教養　■6,500円　■CD-ROM



南米チチェンイツァやウシュマルなどの遺跡で有名な古代マヤ文明の謎に迫る資料集ソフト。3Dグラフィックによる失われた建造物のウォークスルーをはじめ，文字や暦など詳細な資料を収録。

▶ペンシルバニア大学のロバート・シャラー教授が監修にあたっている

◀象形文字やマヤ暦法，天文学や石彫などを，各種資料で多角的に研究できる

Windows95対応

プロヴァンス

1/21　■日本コロムビア　■写真集　■3,980円（税込）　■CD-ROM

写真家・中村総一郎による120点以上の風景写真と，アコーディオン演奏を楽しむCD-ROM写真集。地中海とアルプス山脈に囲まれ，芸術家たちに愛されたプロヴァンス地方の風景を堪能できる。

Windows95対応

パリ・マレー

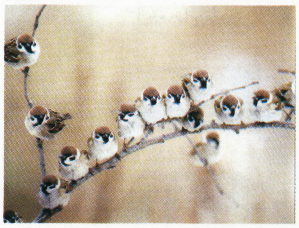
1/21　■日本コロムビア　■写真集　■3,980円（税込）　■CD-ROM

ルネサンス以降の建築物と，中世の雰囲気が混在するパリの街・マレーの風景を，100点以上の写真とピアノ演奏とで楽しむ写真集。エンハンスド形式により，通常のCDプレーヤーでも再生可能。

Windows95対応

野鳥生活記

1/30　■シンフォレスト　■写真集　■3,900円　■CD-ROM



野鳥専門の写真家・和田剛一が，自然の中で暮らす野鳥たちに肉薄した写真集。スペシャル・ムービーや野鳥辞典などとあわせて，生活感あふれる表情をじっくりと鑑賞できる。

Windows95対応

空から見た日本Vol.2～空撮百名山

1/23　■シンフォレスト　■写真集　■3,900円　■CD-ROM

空撮写真集「空から見た日本」の第2弾は，写真家・渡部まなぶが長期にわたって撮影した日本全国の名山が主役。180枚もの高画質フォトを，詳細マップや一覧リストなどから検索・表示できる。

Windows95対応

図鑑おもしろ博士 第4巻 動物

1/24　■NECインターチャネル　■教育　■4,800円　■CD-ROM

動画やイラストなどで，生物の生態をわかりやすく解説する図鑑シリーズ第4巻は，地上に生息する160種類の動物を収録。大自然で生きるための習性などを，クイズやゲームをまじえて解説する。

Windows95対応

図鑑おもしろ博士 第5巻 鳥

1/24　■NECインターチャネル　■教育　■4,800円　■CD-ROM

生物の生態が参照できる図鑑シリーズ第5巻では，鳥類にスポットを当てる。四季に生きる120種類の鳥の生態を，52種の動画と51種の鳴き声とともに参照できる。付録に64枚の鳥カードを添付。

Windows95対応

若手お笑いタレント事典'97 CD-ROM版

1/24　■富士通パレックス　■データベース　■3,800円　■CD-ROM

海砂利水魚やMANZAI-Cなど，現在テレビで活躍中の若手お笑いタレント約100組を紹介するデータ集。昨年11月に開催された「お笑いファイティングLIVE」のムービーなど，各種データを収録。

Windows95対応

セザンヌ

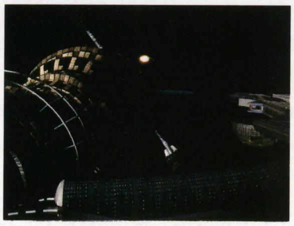
1/24　■NECインターチャネル　■データベース　■9,800円　■CD-ROM

［海外から移植］モネ，ピカソらとならぶ芸術家セザンヌの人生と作品を収録したデータベース。鹿賀丈史らによる，書簡などをもとにした独自形式の30の物語や，140点もの絵画を鑑賞できる。

Windows95 & Macintosh

シリコンスクリーム

1/24 ■JVCアドバンストメディア ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］乱心症と呼ばれる病に侵された宇宙ステーションに乗り込み，2人の協力者をさがしながらその原因をさぐるAVG。3D・CGによるアニメーションでマルチ・ストーリーが展開する。

Windows95対応

ジャンプスタート トドラー

1/25 ■トミー ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］児童心理学者や親子のモニター結果により開発された“ジャンプスタート”シリーズ第1弾。動物たちと遊ぶことにより，言葉や数などに興味を持たせ，その概念を学ばせる。

Windows95対応

ジャンプスタート プリスクール

1/25 ■トミー ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］子どもが遊びながら自然に学べる“ジャンプスタート”シリーズ第2弾。3匹の動物をナビゲーターに，簡単操作の11種類のミニゲームでさまざまな知識を身につけていく。

ラッセンアイランド

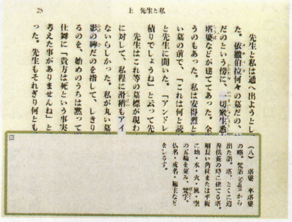
1/31 ■リッツ・コンピュート ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM

ハワイ在住の芸術家，クリスチャン・リース・ラッセンの生活や思想，創作活動などに迫るパーソナル・ソフト。自宅の内部や創作風景，インタビュー，180点もの作品を一挙に公開する。

Windows95対応

新潮文庫・明治の文豪

1/26 ■NECインターチャネル ■教養 ■7,000円 ■CD-ROM

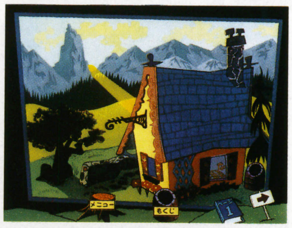


明治の文壇を代表する，13人の作家の代表作を収録した文庫本ソフト。現在絶版の「其面影」「平凡」など4作をふくんだ40作品を収録。「草枕」「舞姫」など4作品は，朗読も収録されている。

Windows95 & Macintosh

チャックジョーンズのピーターと狼

1/26 ■NECインターチャネル ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



作曲家セルゲイ・プロコフィエフの音楽童話。アニメ「バックス・バニー」などで有名なチャック・ジョーンズが動画を担当している。交響楽や声優陣による朗読，ミニゲームなどで物語を楽しむ。

Windows95対応

スティーブン・スピルバーグのディレクターズチェア

1/下 ■ジャストシステム ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］スピルバーグに抜擢された監督という設定で，映画の脚本から撮影，編集などをスタッフと協力して行ない，1本の映画を作り上げる。主演にはクエンティン・タランティーノを起用。

▶誰もがあこがれるスピルバーグ監督。彼をうならせる映画を作れるかな？

◀経験を積み，レベルが上がると，より凝った映像や演出の映画が撮影できるぞ

Windows95対応

フィレンツェ日本語版

1/下 ■マルチソフト ■データ集 ■12,800円 ■CD-ROM

ルネサンス期に栄えた都市・フィレンツェに関連したデータを収集したソフト。メディチ家や教皇に関する解説や，ラファエロ，ミケランジェロといった芸術家の作品などをおさめている。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

くるまかせ

12/中 ■ウイネット ■データベース ■1,980円 ■CD-ROM

自動車教習所情報からカーショップ・ガイド，新車情報，JAFガイドなど，車に関する情報を網羅したデータベース。免許取得から購入，修理，運転までに必要な9項目のガイドを収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

なるほど！ザ・ワールド

10/25 ■キッズ・コーポレーション ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

海外のユニークな情報を提供するフジテレビの同名クイズ番組がCD-ROMとして登場。番組放送中に訪れた125か国の中から50地域をピックアップして紹介する。各国の基礎データなども収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

見たらアカンって！大阪

11/20 ■エー・ジー ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

大阪でも一番コテコテな街「通天閣・新世界」を中心に，大阪の文化をつめこんだソフト。通天閣の秘話やビリケン音頭の振り付け，ジャンジャン横町マップなど11項目で大阪の真の姿が見られる。

前号追補タイトル Windows95対応

インタラクティブ・トイズ3 パクパクたんけんたい

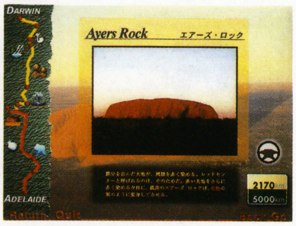
11/22 ■ジャパンオンライン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

楽しみながら勉強できる同名シリーズ第3弾は，たんけんたいシリーズ最後の作品。それぞれちがうテーマでまとめられたカラフルな12種類のパズルを解き，指定のアイテムを見つけるのが目的。

前号追補タイトル Windows95対応

世界マルチメディア紀行 オーストラリアは超大陸

11/28 ■富士通 ■エンターテインメント ■3,800円(税込) ■CD-ROM



西暦2000年にオリンピックが行なわれるオーストラリアを，ソフト・書籍・インターネットの各メディアで紹介するCD-ROM書籍。雄大な自然と先進の文化が同居する大陸の側面が見られる。

前号追補タイトル Windows95対応

CD-ROM名作童話集「グリム」

11/29 ■TDKコア ■絵本 ■4,980円 ■CD-ROM

世界中の子どもに読まれているグリム童話を，かわいいイラストとナレーションで楽しめるデジタル絵本。「おおかみと七ひきの子やぎ」「ブレーメンの音楽隊」など，4篇が収録されている。

前号追補タイトル Windows95対応

インタラクティブ・トイズ4 お月さまといっしょに

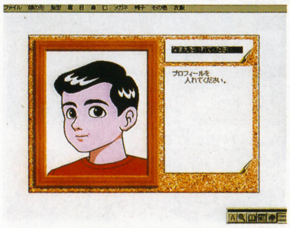
11/29 ■ジャパンオンライン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

子どもの目に映る，不気味だけどどこか魅力的な夜の世界をモチーフにした，同名シリーズ第4弾。犬と猫を案内役に，闇の世界と光の世界で，道具を使って部屋の中に隠されたアイテムをさがす。

前号追補タイトル Windows95対応

ぽれぴ'96

12/15 ■ユーズテック ■ツール ■2,600円 ■3.5'2HD



パーツを組み合わせるだけで、簡単に似顔絵が作成できるお絵描きツール。さまざまなアイテムを使って表情豊かな似顔絵を作成し、印字して使用するなど、子どもから大人まで楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

パニクック

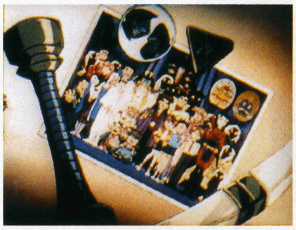
12/3 ■富士通パソコンシステムズ ■エンターテインメント ■5,550円 ■CD-ROM

ダンサーの大澄賢也が踊りながら料理を解説する同名ソフトの廉価版。50品のレシピや基本技術などが、わかりやすいビジュアルで学べる。監修はファミリークッキングスクール校長の浜内千波。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

まるごと飛べ！イサミ

12/6 ■インナーブレイン ■素材集 ■3,980円 ■CD-ROM



人気アニメの素材集である"まるごとシリーズ"第15弾。NHKで放映された「飛べ！イサミ」を題材に、セーバーや壁紙集、ボイスデータなどをアニメのオリジナル・スタッフの協力により収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ガメラ2 レギオン来襲 全記録

12/6 ■大映 ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

ウルフルズが主題歌を歌うなど、さまざまな話題を呼んだ映画「ガメラ2～レギオン襲来」のメイキング・データ集。映画にでてこなかった裏設定や、450点以上の資料を収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

デジタルヒーロークラブ5 DX

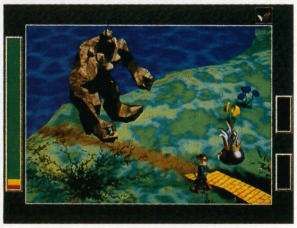
12/11 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■4,000円 ■CD-ROM

特撮番組のデジタルマガジン最新作は「激走戦隊カーレンジャー」「ビーファイターカブト」の60分の動画とミニゲーム3種を収録したスペシャル版。変身シーンなどが見られる"動く図鑑"も。

前号追補タイトル Windows95対応

エメラルド・コレクション

12/12 ■シナジー幾何学 ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



「オズの魔法使い」の世界をテーマにCGキャラが活躍するAVG『イエローブリックロードⅠ』『Ⅱ』がセットになった限定パック。特製ステッカー3枚が、黄色いレンガの箱に同梱されている。

前号追補タイトル Windows95対応

大橋 仁「そこへ」

12/13 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM

10作目を迎えた、デジタル写真集シリーズ"ネイキッド・アイズ"の1作品。写真新世紀第8回公募にて、荒木経惟の選を受けた大橋 仁の、本質をむきだしにした情熱的な写真を収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

金子亜矢子「BURN BOTTOM BURN!」

12/13 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM

若き写真家による写真集"ネイキッド・アイズ"レーベル作品。'70年生まれの金子亜矢子が、9か月にわたって旅したアメリカ・ヨーロッパで撮影した、個性的な人々の写真400点以上を収録。

前号追補タイトル Windows95対応

I am…

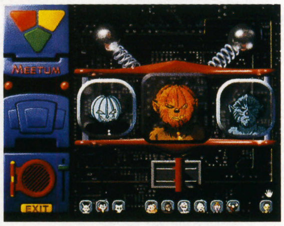
12/13 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM

"ネイキッド・アイズ"レーベル10作目を記念して一般公募された、11人の"ネクスト・ネイキッド"によるオムニバス写真集。プロ・アマ関係なく、個性的な写真を多数収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

インタラクティブ・トイズ5 モンスター研究所

12/13 ■ジャパンオンライン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM



[海外から移植] つぎつぎに登場する個性的なモンスターと3種類のミニゲームを楽しみながら、創造力と記憶力を養う教育ソフト。神経衰弱や改造モンスターの作成、影踏み風のゲームなどが遊べる。

前号追補タイトル Windows95対応

Inter ROM スポーツ編 スキー&スノーボード

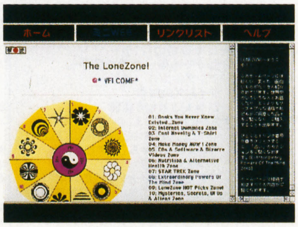
12/13 ■ジャパンオンライン ■エンターテインメント ■1,980円 ■CD-ROM

インターネットの人気ホームページをジャンルごとに厳選して紹介するインターネット・ガイド。本作では国内外のスキー、スノーボード情報を収録。プロバイダーへの1か月無料アクセス権つき。

前号追補タイトル Windows95対応

Inter ROM 趣味編 占い

12/13 ■ジャパンオンライン ■エンターテインメント ■1,980円 ■CD-ROM



オフラインで趣味の情報のネット・サーフィンができる、ホームページのオムニバス・ガイド。手相や夢占いなど、関連グッズの販売から実際の占いまでが体験できる。500件以上のリンク集つき。

前号追補タイトル Windows95対応

Inter ROM 趣味編 CAR

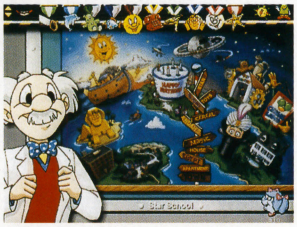
12/13 ■ジャパンオンライン ■エンターテインメント ■1,980円 ■CD-ROM

テーマにそった国内外のホームページを、厳選して収録したインターネット体験ソフト。カーレースからクラシック・カーまで、車に関する多彩な情報を網羅した。オンラインにもすぐに接続可能。

前号追補タイトル Windows95対応

インタラクティブ・トイズ6 ワイズ博士となんでもめがね

12/20 ■ジャパンオンライン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM



[海外から移植] 遊びながら勉強できる同名シリーズ第6弾。壁やドアだけでなく、人の心も透けて見える「なんでもめがね」を使って、博士からあたえられた情報を手がかりにアイテムをさがしだす。

前号追補タイトル Windows95対応

AQUAZONE™ オプションディスク「ブラックエンゼル」

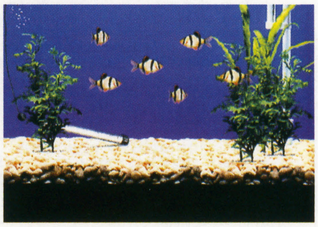
12/20 ■オープンブック9003 ■データ集 ■3,600円 ■CD-ROM

[Macintoshから移植] 電子アクアリウム『AQUAZONE™』の追加データ集。エンゼルフィッシュの改良品種である、全身真っ黒のブラックエンゼルと、水草などのアクセサリーを収録。

前号追補タイトル Windows95対応

AQUAZONE™ オプションディスク「スマトラ」

12/20 ■オープンブック9003 ■データ集 ■3,600円 ■CD-ROM



[Macintoshから移植] モニターを水槽に見立てるソフト『AQUAZONE™』のデータ集。熱帯魚飼育の入門用としても知られるスマトラに、水草・底砂(サンゴ砂)が付属する。

前号追補タイトル Windows95対応

一本木蛮 Dynamic CD-ROM「亜州漫帝」

12／27 ■ガイナックス ■画集 ■9,800円 ■CD-ROM

コスプレやタレント活動でも有名な漫画家・一本木 蛮のCD-ROMソフト。カラーで収録された原画集をはじめ，話題のコスプレ写真集，カルトクイズ，過去の作品の歴史などを収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

ライブ・ワールド

12／中 ■is MEDIA ■教養 ■4,800円 ■CD-ROM

手のひらに乗る大きさの哺乳類や，人間なみの大きさのペンギンなどが，等身大の寸法で表示される写真図鑑。絵画や巨大な蝶，プロレスラーの船木誠勝など31点の写真を実物大で収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

星空の伝説～ギリシア神話 第1巻

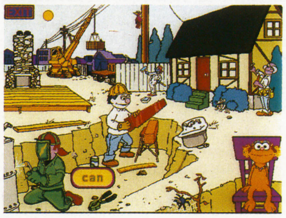
12月 ■アドウィン ■絵本 ■3,980円 ■CD-ROM

夜空に輝く星座のもととなったギリシア神話を，親しみやすいカラー・イラストとやさしいナレーションで語る絵本。第1巻では乙女座・琴座・山羊座・魚座の由来となった悲喜劇が語られる。

日本語マニュアル付英語版／Windows95対応

SESAME STREET: LET'S MAKE A WORD!

12／20 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



おなじみ「セサミストリート」の人気キャラたちと，テレビ・スタジオの中で遊びながら300以上の英語が学べる。6種類のミニゲームやイベント，番組中に使われている音楽などが楽しめる。

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

あいかわらず写真集・画集の多いハイブリッド。「トッポジージョ」のキャラクターを使ったエデュテインメント・シリーズがスタートしている。バップからは『無責任艦長タイラー』のデータベースが登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼ハイブリッド				
2月19日	おるちゅばんエビちゅCD-ROM “エビちゅも旅行に行きたいでちゅ！”編	エンターテインメント	イマ・カンパニー	5,300円
春頃予定	釣りバカ日誌（仮）	フィッシング	ケイエスエス	未定
未定	CYLICA	教育	富士通パレックス	（予）6,700円
▼Windows95対応ハイブリッド				
12月6日	★りっぱな犬のスクリーンセーバー	スクリーンセーバー	レイ	4,800円
12月12日	★いたずらなリズムミント ～竹内 彩写真集	写真集	ナジャ	4,800円
12月13日	★トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM①	教育	ディザイン	4,200円
	★トッポジージョの「いっしょにまなぼう」CD-ROM②トッポのお絵かき教室	教育	ディザイン	4,200円
12月14日	★数秘術占い	占い	アプロディー	9,800円
12月17日	★日本地理チャレンジャーズ	教育	アテイン	6,800円
12月20日	★STELLALUNA（マ）	教育	インタープログ	6,800円
1月17日	チェリーの休日	エンターテインメント	メディアザウルス	4,800円
1月21日	★おはなしでてこい②	絵本	テイチク	5,800円
1月23日	★アクアワールド2（仮）	SLG	増田屋コーポレーション	3,980円
1月25日	（タイトル未定）	SLG	バンダイビジュアル	7,800円
1月30日	松村 誠 猫イラスト集（仮）	画集	小学館	未定
1月31日	★ウルトラマンの工作ずかん（仮）	教育	Spike	（予）5,800円
1月下旬	ザ・シェフ	デジタルコミック	ミカド	（予）4,800円
2月7日	★デジタルな紙のクルマ 黄金時代の日本車編（仮）	ツール	is MEDIA	未定
	★「ヴェニス」ピエロ・コダト	写真集	インプローレ	3,800円
	★「日本の四季」小笠原建夫	写真集	インプローレ	3,800円
	★「花」一色一成	写真集	インプローレ	3,800円
	★「富士秀麓」浜口タカシ	写真集	インプローレ	3,800円
	★「南の島・南の海」吉野雄輔	写真集	インプローレ	3,800円
2月8日	バーチャルクイズスタジアム'97 クイズ王への道CD-ROM版Vol.3	クイズ	エーアンドピーコーディネータージャパン	4,800円
2月13日	前田真三 里の風景（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
2月20日	空 The SKY	写真集	シンフォレスト	3,900円
	日本百名山Ⅰ（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★日本百名山Ⅱ（仮）	写真集	シンフォレスト	3,980円
	猫がいる街～世界の国から	写真集	シンフォレスト	3,900円
2月21日	アンダルシア	写真集	日本コロムビア	〈込〉3,980円
	テイムズの四季	写真集	日本コロムビア	〈込〉3,980円
2月25日	21世紀こども英語館	教育	小学館	未定
2月26日	★DAHLIA Vol.3 「LES JEUX DES BATEAUX船あそび」	エンターテインメント	東芝EMI	5,800円
2月28日	ちびまる子ちゃん 夢の伝説	教育	富士通パレックス	5,800円
2月上旬	パンチルバニア	教育	アスク	（予）5,800円
2月中旬	ゴジラと仲間たち～かいじゅう島はおおさわぎ なぜなに?大進撃（仮）	教育	Spike	5,800円
2月下旬	★ピラミッド ファラオの夢	AVG	ジャストシステム	未定
	クレイジー・ミュージック・ファクトリ	エンターテインメント	富士通	6,600円
2月予定	シルクロード百科図鑑	データベース	NECインターチャネル	7,800円
	バンド魂	SLG	NECインターチャネル	未定
	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	おさかな図鑑第一集（仮）	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	おさかな図鑑第二集（仮）	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	算数ワンダーランド かずのカーニバル	教育	システムソフト	8,800円
	★スターサイト	エンターテインメント	ダットジャパン	7,800円
	★マイリトルコンポーザー ベートーベン	教育	ダットジャパン	4,800円
	FOR YOU VOL.3（仮）	SLG	富士通パレックス	4,800円
	ゴッホ	データ集	マルチソフト	未定
	ピーターラビットのマスガーデン（仮）	教育	マルチソフト	未定
冬頃予定	大塚康生CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
3月14日	★「ヨーロッパ紀行」フロリアン・ワーナー	写真集	インプローレ	3,800円
	★「流氷の来る街」中代均史	写真集	インプローレ	3,800円
3月21日	ベネチア	写真集	日本コロムビア	〈込〉3,980円
3月予定	アルファボンクファーム	教育	アスク	（予）5,800円
	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	生命 第1巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	★スーパーロボット伝説 サンライズロボット編2	データベース	バンダイ	（予）8,800円
	★ジグソー・ジャパン（仮）	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	（予）6,800円
4月18日	★「宙（そら）」林 完次	写真集	インプローレ	3,800円
	★「YOKOHAMA」浜口タカシ／西村健子	写真集	インプローレ	3,800円
4月予定	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL.2 1965～1969	データベース	東芝EMI	（予）5,800円
春頃予定	フライトコマンダー ～FLIGHT COMMANDER with MISSION BUILDER	フライトSLG	グラムス	9,800円
	画本 宮澤賢治（3）「雨ニモマケズ」	画集	ジャストシステム	4,800円
	画本 宮澤賢治（4）「猫の事務所」	画集	ジャストシステム	4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	DEJIG KIDS	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
夏頃予定	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	JASDFファイティング・ウイングス ブルーインパルス	データベース	東芝EMI	（予）5,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	（予）4,800円
	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
	★かたちのえほん	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	（予）7,800円

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	★ジグソー・ワールド	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	（予）6,800円
97年予定	あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」	画集	ガイナックス	8,800円
	加藤洋之／後藤啓介CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	SUEZEN CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこCD-ROM画集「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞CD-ROM画集「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	めるへんめーかーCD-ROM画集「不思議散歩」	画集	ガイナックス	8,800円
	和田慎二CD-ROM画集	画集	ガイナックス	9,800円
	沖縄諸島（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	オルカ物語（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
未定	左脳開発シリーズ⑦受験編 ミッション系私立有名小学校編	教育	イマジニア	12,800円
	アートコレクションシリーズ「小田卓司のモデルアートの世界」（仮）	写真集	エクシング	7,800円
	爆笑！英単テイメント第1巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第2巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第3巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.5	素材集	ガイナックス	6,800円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	6,800円
	世界の蝶～極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
	イマジネーションステーション	教育	富士通パレックス	6,600円
	オーシャンライフ～カリブ編	教養	富士通パレックス	8,500円
	オーシャンライフ～ミクロネシア編	教養	富士通パレックス	8,500円
	ワンダー大陸オーストラリア	エンターテインメント	富士通パレックス	3,800円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
2月1日	★指圧で快適オフィス	教養	富士通パソコンシステムズ	未定
2月26日	NHK名曲アルバム チェコ編	エンターテインメント	東芝EMI	（予）3,800円
	NHK名曲アルバム フランス編	エンターテインメント	東芝EMI	（予）3,800円
	日本百名山・上巻	データベース	東芝EMI	（予）5,800円
	日本百名山・下巻	データベース	東芝EMI	（予）5,800円
2月予定	★無責任艦長タイラー（仮）	データベース	バップ	5,800円
3月予定	天城紫苑	AVG	クリップハウス	9,800円
春頃予定	オーバー ザ ライヒ	SLG	グラムス	9,800円
	★ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
未定	★星空の伝説～ギリシア神話 第2巻	絵本	アドウィン	3,980円
	★星空の伝説～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	★星空の伝説～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	★星空の伝説～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	★ドキドキ ON AIR（仮）	SLG	ボトムアップ	9,800円

■発売中止が決定した作品……●声優あらかるとVol.2（アポロンクリエイト）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ザークのアラスカ探検（インフィニシス）11月下旬→12月下旬●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1～AYAME（ガイナックス）冬頃→春頃[タイトル変更]●ザーク バンドルパック（インフィニシス）11月下旬→12月下旬●DEJIGシリーズ「CHRISTMAS」（増田屋コーポレーション）11月15日→11月14日●ひょっこりひょうたん島 かいぞくのまきVol.3（NECインターチャネル）11月4日→11月8日●フジテレビ本格料理の決定版 レシピの殿堂「くりっく亭」3号店 おもてなし料理館（NECインターチャネル）11月15日→11月22日●アニメ歴史シアター第1巻（アドウィン）12月上旬→12月18日●ワンタンとワンコのマンガで学ぶ小学算数完全制覇小4シリーズ3（富士通パレックス）1月29日／4,300円●エンデバー～日本宇宙飛行士の軌跡（毎日コミュニケーションズ）11月中旬→11月18日●ピュートルストーリー（毎日コミュニケーションズ）11月下旬→12月11日●スモッカの英会話文法1（CAIメディア共同開発）11月22日→1月31日●スモッカの世界一周（CAIメディア共同開発）12月12日→1月31日●スモッカリトルワールド2（CAIメディア共同開）11月20日→2月●CD-Rail vol.1 碓氷峠（is MEDIA）11月下旬→11月30日●杉坂隆久フライフィッシング・ベーシックマニュアル（is MEDIA）12月中旬●シルクロード百科図鑑（NECインターチャネル）12月6日→2月●ウルトラマンのパソコンでピッ！（Spike）11月27日→11月29日●漫画で学ぶ高校受験ソフトシリーズ数学の達人①「数と式」入門編（アテイン）12月上旬→12月17日●漫画で学ぶ高校受験ソフトシリーズ数学の達人②完全制覇！図形入門（アテイン）12月上旬→12月17日●キャラクターあらかると①エリス ザ・パーフェクト・コレクション（アニマック）[メーカー名変更]●声優あらかると（アニマック）[メーカー名変更]●インタラクティブCD-ROMトラベルガイドVol.3 シカゴ（キョクイチ）12月中旬→12月20日●ガジェット～Past as Future（シナジー幾何学）12月12日→春頃●バッドデイ・オン・ザ・ミッドウェイ日本語版（シナジー幾何学）[タイトル変更]●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ（ダットジャパン）12月下旬→2月●おはなしでてこい（テイチク）12月1日→12月6日●モンティパイソンのホーリー・グレイル（ポニーキャニオン）12月→12月4日●ピーターラビットとベンジャミンバニーのおはなし（マルチソフト）12月6日→12月13日[Windows95対応]●おねえちゃんがいたら……Dear My Sister（レイ）11月29日→12月6日●リターンズ1996 ロイター'96年度版年鑑（恒陽社）12月上旬／価格未定→12月6日／価格未定●キッズロム おおかみと七ひきの子やぎ（小学館）12月26日→11月28日●キッズロム マッチ売りの少女（小学館）12月26日→11月28日●ガムボールショップ（富士通ビー・エス・シー）11月29日→12月13日●ちいさな消防車～リトルエンジン（富士通ビー・エス・シー）11月29日→12月13日●一文字 武～双瞳の女王（サンソフト）[Windows95専用ハイブリッド]●マナティに会いたい（東京書籍）12月13日→12月19日●K-1 KO-WORKS'96（ポニーキャニオン）12月16日→1月18日●まるごと姫ちゃんのリボン（インナーブレイン）[Windows95専用ハイブリッド]●ダールンのきままな旅（テレビ朝日／システムサコム）12月4日→1月下旬

Macintoshシリーズ
MACINTOSH SERIES

SUPER SOFT HOT INFORMATION 13 MACINTOSH

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

ずっと上位につけていた『シンカ』が，ついにトップの座を獲得。どこまで息の長いソフトとなるか注目したい。全体的に先月と同じような顔ぶれだが，年末商戦が反映される来月は大変動の予感が……。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	↑前3位	シンカ日本語版	インタープログ	エンターテインメント	8,800円
2	↑前6位	ウキウキ釣り天国3～人魚島のボート釣り	テイチク	フィッシング	5,800円
3	↑前4位	A-10 CUBA!	ラビックス	フライトSLG	6,800円
4	↑前9位	ガンダム タクティクス	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	SLG	5,800円
5	↑再登場	ドッグズ	ヴァージンインタラクティブ	SLG	3,800円
6	初登場	サイレントメビウス～アリス・リデル	バンダイビジュアル	AVG	9,800円
7	前2位	シムアイル日本語版	マクシス	SLG	11,800円
8	前8位	三國志Ⅴ withパワーアップキット	光栄	SLG	15,800円
9	↑再登場	AQUAZONE™ Ver1.5 デラックス	オープンブック9003	SLG	19,800円
10	前7位	3Dウルトラピンボール完全日本語版	シエラ・パイオニア	ピンボール	9,800円

※英字タイトルは英語版です。
※ランキング協力：ソフマップ

画集発売　宮崎 駿アニメをパソコンで表現するシリーズ展開中

徳間書店から『THE ART OF』シリーズが発売されている。これは，宮崎 駿監督のアニメーション映画のさまざまな場面やイラストなどを収録したもので，「ナウシカ」「ラピュタ」「トトロ」につづき，「魔女の宅急便」「紅の豚」なども発売予定だ。

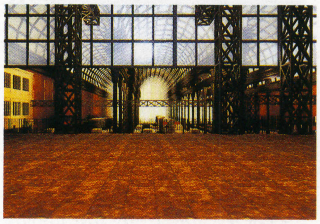
「ファン向けの作品では？」と思う人もいるだろうが，純粋に絵として見ても美しい場面が多いので，一見をオススメしたい。なお個人的な希望だが「ルパン三世 カリオストロの城」もぜひ発売してほしいものだ。（煌竜）

今月の新作

まず目につくのが，「ガンダム」勢の多さ。今月紹介分だけで4タイトルもある。なかでも『ガンダム バーチャルモデラー』は，自由自在にパーツを組み合わせて画面を作れるソフト。プラモデル&ジオラマにかわる新たな表現形式への挑戦として評価したい。また，ロングランを誇る名作AVG『ガジェット』の廉価版が発売された。まだプレイしたことのない人は，ぜひ一度試してみるべし。

ガジェット for Macintosh SC版

1/1　■シナジー幾何学　■AVG　■3,400円　■CD-ROM



同社ソフトを低価格で提供する「スタンダード・コレクション」シリーズの第1弾は，ロングランをつづけるAVG『ガジェット』。独特なグラフィックとプレイ感覚を持つ名作を廉価で楽しめる。

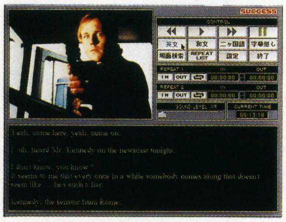
失われた文明～巨石文明への旅

1/10　■富士通パレックス　■エンターテインメント　■6,600円　■CD-ROM

［海外から移植］世界各地に存在した，巨大な石を残した文明をバーチャル・トリップで体験するソフト。遺跡の推定復元CGや解説，ヒエログリフの学習コーナーなど，内容も盛りだくさん。

バーチャル・シアター・シリーズ⑥ ゾンビ～Zombie dawn of the dead

1/17　■サクセス　■教養　■8,800円　■CD-ROM(2枚組)



名作映画を鑑賞しつつ，英会話の実力をつけていくシリーズの第6弾。今回の作品は，ホラー映画ファンのあいだで名作との呼び声が高い『ゾンビ』。英会話の難易度は6段階中の4。

ウイングコマンダーIII ～ハート・オブ・ザ・タイガー

1/31　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■フライトSLG　■12,800円　■CD-ROM(4枚組)

［海外から移植］総計5時間におよぶAVGシーンで行動を選択し，あたえられたミッション（フライトSLGシーン）をクリアしていく同シリーズの3作目。ハリウッドの一流俳優たちが出演している。

THE ART OF となりのトトロ

1/31　■徳間書店　■画集　■5,800円　■CD-ROM

田舎に住むふしぎな生物「トトロ」と少女たちとの交流を描いた名作アニメ映画の場面を収録した画集。映画で使用されたアニメーション技法を，さまざまな角度から解説している。

モビルスーツガンダム CGビジュアルコレクション

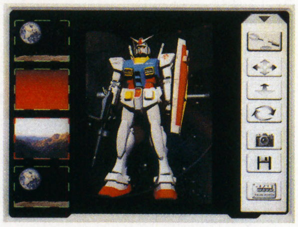
1/中　■ベック　■データベース　■6,800円　■CD-ROM

初代「機動戦士ガンダム」をCGやムービー，サウンドで記録したソフト。ヒストリー／兵器データ／サウンド／ムービー／格納庫の五つのセクションで，ガンダム世界を多面的に再現する。

前号追補タイトル　パワーMac専用

ガンダム バーチャルモデラー プロ

11/22　■バンダイ・デジタル・エンタテインメント　■ツール　■19,800円　■CD-ROM

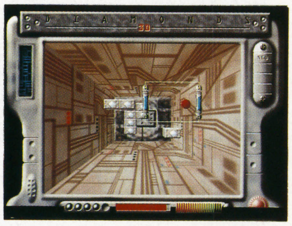


CD-ROMに入っている三次元データパーツをプラモデルのように組み上げて，モビルスーツのグラフィックをデザインできるソフト。モビルスーツ・メカなど50体，背景81枚のデータを収録。

前号追補タイトル

ダイアモンド3D日本語版

11/22　■マイクロマウス　■アクション　■5,500円　■CD-ROM



［海外から移植］ブロックくずしとパズル，スカッシュの要素をミックスした，独特なルールを持つアクション・ゲーム。イベント・ブロックの出現により，パズル的なトリックが楽しめる。全50面。

前号追補タイトル

THE ART OF 風の谷のナウシカ

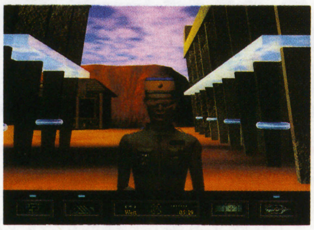
11/29　■徳間書店　■画集　■5,800円　■CD-ROM

現在とは生態系のことなる森におおわれた，未来の地球における1人の少女の冒険を描くアニメ映画が題材の画集。映画で使用されたアニメーションの技法を多角的に解説している。

前号追補タイトル

火星年代記

12/13 ■ダットジャパン ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

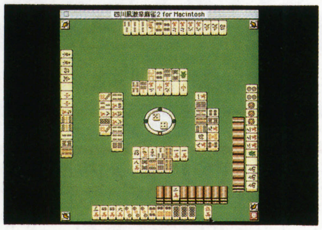


［海外から移植］レイ・ブラッドベリの名作SFをパソコン化。かよわく優雅な種族の住む火星に移住した地球人類が遭遇する，さまざまな事件と情景を，独特の絵柄によって描きだす。

前号追補タイトル

四川風激辛麻雀2

12/13 ■イマジニア ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM

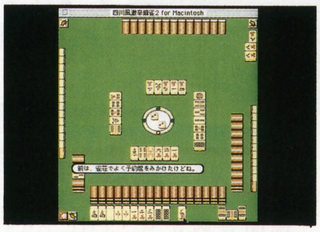


本格派の4人打ち麻雀ソフト。3年以上の開発期間をかけており，15人のコンピュータ雀士の思考はいずれも強力。符計算機能や通信対戦機能の新録，アドバイス機能の強化などがほどこされた。

前号追補タイトル

四川風激辛麻雀2 4ライセンスパック

12/13 ■イマジニア ■麻雀 ■15,800円 ■CD-ROM



AIを利用した強力な思考がウリの麻雀ソフト『四川風激辛麻雀2』の対戦用ソフト。パソコン4台にゲームをインストールし，LANで接続すれば4人までの通信対局が楽しめる。

前号追補タイトル パワーMac専用／ピピン対応

ガンダム0079

12/20 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM

CGムービーで構成された初代「機動戦士ガンダム」のインタラクティブ・シネマ。ガンダムのパイロットとして，シネマの各所に設けられたポイントでモビルスーツ戦や作戦行動を体験する。

前号追補タイトル

THE ART OF 天空の城ラピュタ

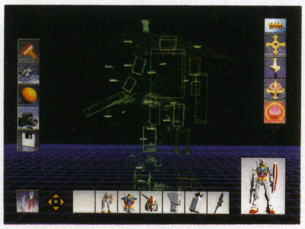
12/27 ■徳間書店 ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM

蒸気機関と飛行船が主力だった時代を舞台に，旧文明の秘宝にかかわった少年・少女たちの活躍を描く宮崎 駿監督の同名アニメーション映画を，さまざまな角度から紹介した画集ソフト。

前号追補タイトル パワーMac専用／ピピン対応

ガンダム バーチャルモデラー ライト

12月 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM



モビルスーツのパーツを画面上で自由に組み立て，カラーリングをほどこして背景と合成し，自分だけのガンダムCGアートを作るソフト。『プロ』の半分の25体の3Dデータを収録している。

日本語マニュアル付英語版

SUPER REAL 3D PINBALL

12/20 ■イマジニア ■ピンボール ■9,800円 ■CD-ROM

映画「ターミネーター2」で使用された開発システムSGIを駆使した，リアルな映像が特徴のピンボール。隠されたホールにボールを入れるとミニゲームがはじまるなど多彩なフィーチャーを搭載。

日本語マニュアル付英語版

NASCAR RACING

1/24 ■シエラ・パイオニア ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM

アメリカで人気のモーター・スポーツ公認によるレースゲーム。路面の凹凸による振動にいたるまで，リアルさを追求したうえでゲーム性を高めたアーケード・モードなどを搭載している。

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

コナミの『ときメモスクリーンセーバー集』が，Windows95と同じく3タイトル目まで発表された。ほかWin95からの移植として『大戦略ＶDX』『大航海時代Ⅲ』などが決定している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月29日	★レミングスペイントボール	アクションパズル	イマジニア	7,800円
12月20日	★出没！アド街ック天国Vol. 1 〜六本木・広尾・麻布十番	エンターテインメント	イマジニア	5,800円
96年予定	ブルーサンゴ(PA)	エンターテインメント	ジャイロ	未定
1月25日	ダークシードII	AVG	バンダイビジュアル	8,800円
2月14日	★大戦略ＶDX for Macintosh	SLG	システムソフト	10,800円
2月21日	★エースベンチュラー	AVG	ポニーキャニオン	5,800円
2月25日	★それいけ！フランクリン えいごのもりの大冒険(PA)	教育	バンダイビジュアル	5,800円
2月28日	クリッククッキング③道場六三郎 〜家庭で作れる"みちば和食"の世界	教養	イマジニア	5,800円
	THE ART OF 魔女の宅急便	画集	徳間書店	5,800円
2月中旬	世界の車窓から[Ｖ] オリエント急行編と世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通	6,800円
	音楽の散歩道 〜Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
2月下旬	★ウェザー ディスアスター〜地球を救え	SLG	エー・アイ・ソフト	9,800円
	★ナイル パッセージ トゥ エジプト 〜エジプトへの旅	AVG	エー・アイ・ソフト	9,800円
2月予定	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロック〜Sandlot	教養	サクセス	8,800円
3月28日	THE ART OF おもひでぽろぽろ	画集	徳間書店	5,800円
3月予定	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに〜The Inncent	教養	サクセス	8,800円
	★TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD MAC(マ)	3Dシューティング	マイクロマウス	9,800円
4月25日	THE ART OF 紅の豚	画集	徳間書店	5,800円
4月予定	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ〜The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
5月予定	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル〜Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
春頃予定	ディセント2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	未定
	デスクトップライフII	SLG	オープンブック9003	未定
	ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	8,800円
	ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	8,800円
	★大航海時代III〜Costa del Sole	SLG	光栄	9,800円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
夏頃予定	★ザ・セキュール・トゥ・ミスト・リブン	AVG	サンソフト	未定
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	SDガンダムウォーズ(PA)	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	リップス・ザ・エージェント# 3 〜地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
未定	ワード・ゲームズII	教育	eigo Media	9,950円
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	ゲーム日本史〜天下人・秀吉と家康	教育	光栄	7,800円
	★ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol. 3 らくがき絵具箱(仮)	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
	ザークの大冒険〜パターンを探せ	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ	教育	マクシス	未定

(PA)……ピピン対応／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼パワーMac専用				
2月予定	ワールドコンクエスト 〜大航海時代シミュレーション	SLG	インタープレイ／ナユタ	8,800円
3月予定	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ(仮)	SLG	イマジニア	未定
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ／EAV	未定
	実機パチスロシミュレーター2 (PA)	パチスロ	ネクストン	9,800円
春頃予定	スパイクラフト	AVG	アクティビジョン・ジャパン	9,800円
未定	卒業R〜グラデュエーションリアル (PA)	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
▼ピピンアットマーク専用				
春頃予定	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
未定	クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●けろっぴ デイ ホッパー(メガ・ウェブ)未定●「占都物語」その1(アリアドネ メディア)年末→12月20日●マラソン〜インフィニティ(アテイン)12月上旬→12月21日●アビューズ日本語版(アテイン)12月下旬→1月下旬●インディ・ジョーンズ デスクトップアドベンチャー日本語版(マイクロマウス)11月→12月20日●ウェアウルフVSコマンチ2日本語版(マイクロマウス)11月→1月下旬●ディグ日本語版(マイクロマウス)11月→2月●アンク2〜ツタンカーメンの謎(レイ)11月下旬→12月7日●[ピピン専用]ぼのぐらし(アミューズ)未定●[ピピン専用]ドン・キウォーク(メディア・ファイブ)未定●インターアクティブ百科 ネイチャー(DDPデジタルパブリッシング)11月21日→11月24日●インターアクティブ百科 世界の歴史(DDPデジタルパブリッシング)12月中旬●アイドル THE 実物大 Special vol. 1／2 (Spike)→(GENGORO)[メーカー名変更]●ウォークラフトII〜暗黒大戦(SSIトリスター)12月13日→1月下旬●ふるさとむかしあそび・自然編(アクアシステム)12月中旬→12月18日●ルクソールの謎日本語版(インタープログ)12月→12月20日●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Macintosh(クエスト)12月20日→12月27日[タイトル変更]●H.R.ギーガー スクリーンセーバー(バンダイビジュアル)12月18日→未定●それゆけ！フランクリン ゆかいなすうじの広場(バンダイビジュアル)[タイトル変更]●MA・RI・A〜人形館の呪い(ポニーキャニオン)12月→12月16日●かめ！スクリーンセーバー(ユタカ)12月18日→1月25日●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー(ユタカ)11月25日→2月25日●メックウォーリア2 (アクティビジョン・ジャパン)12月6日→12月13日●ぷよぷよ for Macintosh(ボーステック)12月20日→12月17日●銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol. 2 for Macintosh(ボーステック)12月20日→1月24日

DOS／Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

今月の新作 今月は続編ものがメイン。英語版が多いが，どれも名作なのだ

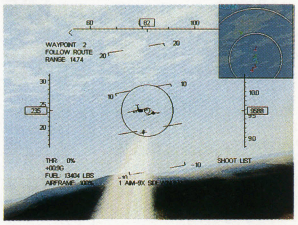
今月は先月発売分のフォローが主体。しかし，そのいずれもが名だたる名作ぞろいというのが，年末商戦の特徴なのだ。

『EF2000 TACTCOM』はユーロファイター2000というめずらしい戦闘機がテーマ。管制機とデータリンクでやり取りができる，臨場感あふれるシステムを追加可能なユーティリティ・ソフトだ。『TOMB RAIDER』は，最近増えてきた3Dのアクション・ゲーム。

しかし今回の主流は『COMMAND & CONQUER RED ALERT』『SCREAMER 2』『PRIVATEER2』などの続編もの。前作以上のボリュームを持ち，改良が加えられているこれらのタイトルは，はじめてプレイする人でも安心して楽しめるはずだ。(煌竜)

F-22ライトニングII日本語版

1月 ■マイクロマウス ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] アメリカの最新鋭戦闘機F-22を操縦するフライト・シミュレータ。実機の設計者と製造者のバックアップにより，リアルな操作感を再現している。ネットワークによる空中戦も可能。

日本語マニュアル付英語版

MEGARACE2

12/13 ■マイクロマウス ■レーシング ■9,800円 ■CD-ROM(2枚組)

未来のハイウェイで争うコンバット・レーシング・ゲーム。3Dで迫る美しいコースを走りつつ，強力な武器で敵の車を破壊する。コースは全部で6種類，登場車種は全14種類。

日本語マニュアル付英語版

SCREAMER2

12/13 ■ヴァージンインタラクティブ ■レーシング ■8,800円 ■CD-ROM

アーケードなみの迫力とスピード感を誇る3Dポリゴン・レーシング・ゲーム。イギリスの田園やエジプトの砂漠など，六つのコースを収録している。4種類あるマシンは自分でカスタマイズが可能。

日本語マニュアル付英語版

EF2000 TACTCOM

12/20 ■イマジニア ■ユーティリティ ■5,800円 ■CD-ROM

『EF2000』をグレードアップするユーティリティ・キット。グラフィックの向上，兵器の増加，通信オプションの充実，オリジナル・キャンペーンの制作機能の追加などができる。要本体。

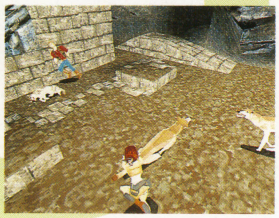
日本語マニュアル付英語版

TOMB RAIDER

12/25 ■ヴァージンインタラクティブ ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

すべてが3Dポリゴンで描かれた三つの広大な遺跡を探検するアクションAVG。ぶら下がる，泳ぐ，銃撃などの多彩なアクションでトラップを切り抜ける。視点切り替え機能を装備。

▶女性探検家となってパズルのように入り組んだ3D空間を冒険する

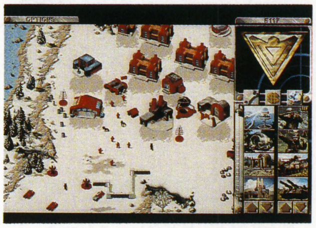


◀仕掛けられたトラップをかわし，現れる謎を解いていこう

日本語マニュアル付英語版

COMMAND&CONQUER RED ALERT

12/25 ■ヴァージンインタラクティブ ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

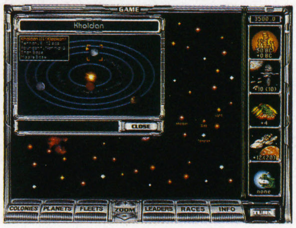


同名のリアルタイムSLGのシステムを利用し，北大平洋防衛機構対ソビエト連邦の戦いを描いたゲーム。ミッションは40以上，30の新兵器，2倍の広さの戦闘マップなど，全面的に強化された。

日本語マニュアル付英語版

MASTER OF ORION II

12/中 ■メディアクエスト ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



広大な宇宙を舞台に戦争と貿易，技術開発を行なっていく戦略級SLG。好みの種族を自作できたり，コロニーの構造を決定できるなど，自由度が高い。LANやモデムにより8人まで対戦できる。

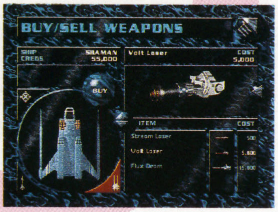
日本語マニュアル付英語版

PRIVATEER2 :THE DARKENING

1月 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

同名タイトルの続編で，不時着した世界から脱出するため，宇宙船を駆って総計100におよぶ任務や依頼をこなしていく3DシューティングSLG。随所に実写の映像が織り込まれている。

▶制作は『ウイングコマンダー』でおなじみのオリジン社だ



◀お金をためて強力な武器を買い，シューティング・シーンを勝ち抜こう

DataBase DOS／Vパソコン新作発売予定表

DOS/Vゲームの続編は，まだDOS/Vで作られることが多い。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月6日	★マスター・オブ・マジック(○)	SLG	ローカス	12,800円
12月13日	TOONSTRUCK(マ)	AVG	ヴァージンインタラクティブ	12,800円
12月20日	★ファイターデュエル	フライトSLG	ポリグラム	9,800円
2月予定	ARMORED FIST 2 :MIA 2 ABRAMS(マ)	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
春頃予定	セトラーズII	SLG	アートディンク	未定
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	★(タイトル未定)	フィッシング	アクアシステム	未定
	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	アドバンスド・タクティカル・ファイターズ	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	卍PSY幽記	RPG	PSD	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●イレブンスアワー(ビクターソフト)未定●ジェットストリーム(アクアシステム)11月下旬→11月30日●FLASHPOINT KOREA SPECIAL PACK(エレクトロニック・アーツ・ビクター)3,800円→5,800円[タイトル変更]●COMANCHE 3 (マイクロマウス)11月→2月

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

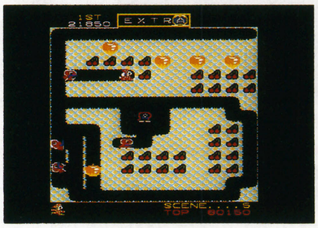
今月の新作

今月は，年末商戦のフォローばかりで，1月に発売される新作はナシ（涙）。まだまだユーザーは多いだけに，メーカーにはぜひ奮起してほしい。『ツァイ メタ女』は独特なノリがカルト的な人気を得た前作の続編。『Mr.Do！』は往年の名作アーケード・ゲームの復刻版だ。硬派の戦術級SLGで名をはせた工画堂スタジオは，『マジカルスコードロン』でコミカルものに初挑戦。

前号追補タイトル PC-9821対応

Mr.Do！

12／13 ■マインドウェア ■アクション ■5,800円 ■3.5'2HD

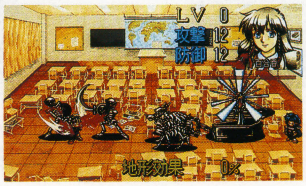


［アーケードから移植］かつての大ヒット作品をパソコン上に再現。Mr.Doを操作して地面を掘り進み，出現する敵をさまざまな手段でやっつける。奥の深さと絶妙なゲーム・バランスが魅力。

前号追補タイトル PC-9821対応

ツァイ メタ女

12／20 ■ANJIN ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM,3.5'2HD

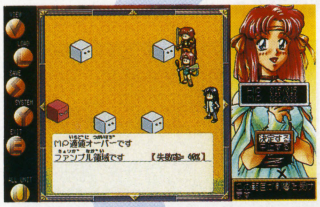


巨大女子高のクラブどうしの勢力争いを描いた，ミッション・クリア型SLGの続編。キャラクターの特技やマルチシナリオ・イベントシステムが大幅に強化された。

前号追補タイトル PC-9821専用

マジカルスコードロン

12／20 ■工画堂スタジオ ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



▶戦闘シーンは全20面。キャラクターの特性を活かして戦おう

◀定番のライバルも登場。いずれもひとクセある連中ばかりだ

魔法学校の生徒たちが秘宝さがしの旅で体験する戦いを題材にしたコミカル・ファンタジーSLG。無理な行動には反動がくる「ファンブル・システム」により，行動の幅を広げている。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

『マスター・オブ・マジック』はDOS/Vとのハイブリッド版だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
3月予定	フォトジェニック(○)	AVG	サンソフト	8,900円
未定	ハープーン2 アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	9,800円
	パチンコパッケージ#2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	時の伝説～フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予) 8,800円
	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
12月6日	★マスター・オブ・マジック(○)	SLG	ローカス	12,800円
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定

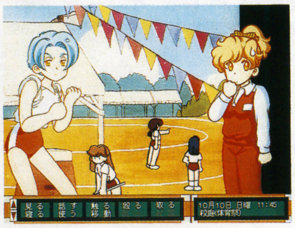
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●囲碁IV(アスキー)未定●偽典・女神転生～東京黙示録(アスキー)未定●ウォークラフトII～暗黒大戦(SSIトリスター)12月13日→1月下旬

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作

育成SLGとAVGの要素を持つ『ぱらPARA』がついに発売。

ぱらPARAパラダイス

1／下 ■ファミリーソフト ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM（3枚組）



女子高校生の日常をシミュレートしたSLG。変わり者の友人や妙な事件が，主人公を少しヘンな世界に誘い込む。キャラクター・デザインを竹本 泉，ボイスを國府田マリ子などが担当。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

TOWNSもしばらくは新作がでない雰囲気。もはやここまでか……？

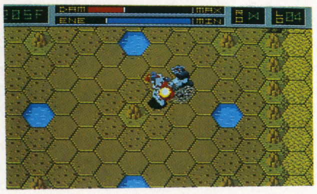
発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	餓狼伝説2	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典 新装版	囲碁	電脳商会	19,800円

おなじみ『R.C.』のデータ集が登場。ひさしぶりに新作です。

前号追補タイトル TAKERU・通信販売

R.C.ロボット集+α Vol.8

12／1 ■エレクトリックシープ ■データ集 ■1,800円（税込） ■5,3.5'2HD



同名ロボット戦闘SLGの第8回郵送ロボットバトル大会の結果と記録や，フリーウェアをおさめたソフト。TAKERU販売の終了後は通販にて購入できる。問い合わせ先は右記参照のこと。

DataBase X68000シリーズ新作発売予定表

いよいよ来月には『プリメ1』が発売される。通信販売のみのリリース。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1月下旬	プリンセスメーカー1	SLG	ニュー	(通販)14,800円

■発売中止が決定した作品……●あにまーじゃんX(ソニア)

『R.C.ロボット集+α』問い合わせ先
【郵便】〒463 名古屋市守山区天子田3-302ロイヤルタウン天子田201
有限会社エレクトリックシープ ロボット集通販係
【E-Mail】JBH03365@niftyserve.or.jp

ニンテンドウ64

NINTENDO64

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

予想どおりトップの座に君臨した『ワンダープロジェクトJ2』。2位に大差をつけて圧勝した。しかし来月は『マリオカート64』が参戦する。ジョゼットは王座を守れるか？

1 ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット
初登場
●エニックス
●AVG
●9,800円

2 ウエーブレース64
前1位
●任天堂
●レーシング
●9,800円

3 スーパーマリオ64
前2位
●任天堂
●アクション
●9,800円

4 栄光のセント・アンドリュース
初登場
●セタ
●ゴルフ
●9,800円

5 最強羽生将棋
↑再登場
●セタ
●将棋
●9,800円

デッドヒート 『マリオカート64』タイムトライアルキャンペーン

『マリオカート64』のタイムトライアルキャンペーンが2月2日まで開催されているぞ。キャンペーン参加店で『マリオカート64』を買うともらえる参加カードに，タイムトライアルモードのフラワーカップ・マリオサーキットでのベストタイムを書き，そのタイムが記録されているカセットといっしょに店へ持っていこう。任天堂公認タイム（1分30秒00）以内なら，特製ライセンスカードがもらえるぞ。また，参加者全員の中から抽選でオリジナルゴールドコントローラもプレゼントされる。さらに上位10名はテレビ東京「64マリオスタジアム」のグランドチャンピオン大会に出場できるのだ。

▲これがオリジナルのコントローラだ。合計10,000名にプレゼント

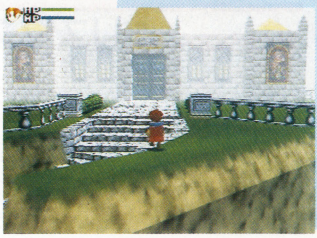
◀特製ライセンスカード。数にかぎりがあるので，お早めに

ついに登場 ニンテンドウ64に待望のRPGが登場するのだ

精力的にニンテンドウ64ソフトをリリースしているイマジニアから，本格派RPG『魔法聖紀エルテイル(仮)』が登場する。舞台は，ファンタジックな雰囲気がただよう中世ヨーロッパ風の世界。ポリゴンで構成された3D視点タイプのゲームで，画面写真を見てもらえばわかるように，昼や夜といった時間の概念が用意されているようだ。発売は夏ごろとまださきだけど，期待して待っていよう。

（白川大輔）

◀洞くつだろうか？ 主人公の体から光が……



魔法聖紀エルテイル(仮)

■イマジニア ■RPG
■価格未定 ■夏頃発売予定

◀いかにも中世といった雰囲気を持っているゲーム画面。朝もやにつつまれた聖堂が美しい

©1997 Imagineer Co.,Ltd.

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

手塚治虫の名作『ジャングル大帝』が，任天堂の手によってゲーム化される。予定では，128メガビットの容量を使用して，なめらかな動きを実現させるそうだ。来月はスポーツ2作と麻雀が登場する予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月28日	実況パワフルプロ野球4	野球	コナミ	未定
2月予定	Jリーグダイナマイトサッカー64	サッカー	イマジニア	9,980円
	本格4人打ちThe麻雀64	麻雀	ビデオシステム	9,800円
3月予定	テュロック～ダイナソーハンター	シューティング	アクレイムジャパン	(予) 9,800円
	ドラえもん～のび太と3つの精霊石	アクション	エポック社	(予) 9,800円
	レブ・リミット	レーシング	セタ	(予) 9,800円
	ワイルドチョッパーズ	シューティング	セタ	(予) 9,800円
	ブラストドーザー	アクション	任天堂	9,800円
4月予定	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	アクション	エニックス	9,800円
	雷のごとく～超高速囲碁	囲碁	セタ	(予) 9,800円
5月下旬	64大相撲(仮)	相撲	ボトムアップ	(予) 9,800円
5月予定	森田将棋64	将棋	セタ	(予) 9,800円
	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	9,800円
春頃予定	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	(予) 9,800円
	麻雀(仮)	麻雀	イマジニア	未定
	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	(予) 9,800円
	ブレードアンドバレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	麻雀64	麻雀	光栄	(予) 9,800円
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府の踊り	アクション	コナミ	(予) 9,800円
	スターフォックス64	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
6月予定	マルチレーシング チャンピオンシップ	レーシング	イマジニア	9,980円
夏頃予定	3D格闘(仮)	対戦格闘	イマジニア	未定
	魔法聖紀エルテイル(仮)	RPG	イマジニア	9,980円
	リーズン(仮)	ボードゲーム	イマジニア	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション(仮)	フライトSLG	トミー	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定
11月予定	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	(予) 9,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月予定	キャバリーバトル3000	アクション	日本システムサプライ	9,800円
秋頃予定	シムシティ2000(仮)	SLG	イマジニア	未定
97年予定	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	ボンバーマン64(仮)	アクション	ハドソン	未定
98年春頃予定	★ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
未定	JリーグLIVE64	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	実況ゴルフトーナメント'97(仮)	ゴルフ	コナミ	未定
	F-ZERO64(仮)	レーシング	任天堂	9,800円
	カービィのエアライド(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	クライマー(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	クリエイター(仮)	エンターテインメント	任天堂	未定
	ゴールデンアイ 007(仮)	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	ゴルフ(仮)	ゴルフ	任天堂	9,800円
	スターウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	ゼルダの伝説64(仮)	未定	任天堂	未定
	バギーブギー(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	ボディハーベスト(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	MOTHER 3 (仮)	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG 2 (仮)	RPG	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64(仮)	アクション	任天堂	9,800円
	金田一少年の事件簿(仮)	未定	ハドソン	未定
	サッカー64(仮)	サッカー	ハドソン	未定
	パワーリーグ64(仮)	野球	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定
	ヒューマングランプリ(仮)	レーシング	ヒューマン	未定

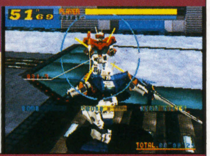
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa(クオンパ)(T&Eソフト)未定●麻雀MASTER(コナミ)12月27日→12月20日

セガサターン
SEGASATURN

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

アーケードで人気のタイトル2作が初登場でワン・ツー・フィニッシュを飾るなど，移植作が大挙してランクインを果たした。そんなななかでも，人気の高い『ルナ』『サクラ大戦』は上位に踏みとどまっている。

1 電脳戦機バーチャロン
初登場
●セガ
●3Dアクション
●5,800円



2 バーチャコップ2
初登場
●セガ
●ガンシューティング
●5,800円

3 ルナ～シルバースターストーリー
前3位
●角川書店
●RPG
●6,800円

4 サクラ大戦
前2位
●セガ
●AVG＋SLG
●6,800円/8,800円(特別限定版)

5 伝説のオウガバトル
初登場
●リバーヒルソフト
●SLG
●5,800円

6 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 初登場
●SNK
●対戦格闘
●5,800円/8,800円(RAMカートリッジ同梱版)

7 リグロードサーガ2 初登場
●セガ
●SLG＋RPG
●5,800円

8 戦国ブレード 初登場
●アトラス
●シューティング
●6,800円

9 ビクトリーゴール ワールドワイド・エディション 初登場
●セガ
●サッカー
●5,800円

10 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ～戦慄のブルー 前5位
●バンダイ
●3Dアクション
●4,800円

ミレニアム ドイツ帝国の舵をとり，行く末は栄光か破滅か……

上級者向けSLGとして，熱烈なファンの支持を受けた『ワールドアドバンスド大戦略』。同作品の流れをくむ戦略SLG『アドバンスドワールドウォー千年帝国の興亡』が発表されたぞ。

タイトルにある“千年帝国”とは，第二次世界大戦時にドイツ帝国の総統，アドルフ・ヒトラーが自国をさした称号。プレイヤーは第二次大戦時のドイツ陸軍仕官となり，海・空軍と連携をとりながら，ヨーロッパ各地の戦地をめぐる。ドイツ帝国の興亡史を，プレイヤー自身の手で描くのだ。

マップ数やシナリオ分岐など，すべてにおいて前作を上まわるボリュームを誇り，さらに陸・海をべつべつの平面で表現したデュアルマップ・システムなど新機軸も満載している。前作と同じ開発チームによる意欲作，SLGファンなら見逃せないぞ。（山田真也）

アドバンスドワールドウォー 千年帝国の野望
■セガ ■SLG
■価格未定 ■春頃発売予定

▲▶地上と空中のマップは，それぞれ同じ地域でも独立している。陸・空の関係をしっかりと把握し，戦略を立てて連携プレイで攻めよう

▲戦闘シーンなど，グラフィックはすべてにおいて前作を上まわっているぞ

動くカタログ クリスマスのつぎは，お年玉プレゼントだ！

去年のクリスマスには，セガからのプレゼントとして『クリスマスナイツ一冬季限定版ー』が通信販売でリリースされた。それにつづき，今度はお年玉として「セガサターンお年玉カタログビデオ」（非売品）が登場するぞ。年末年始にサターンで発売される新作ソフトやオススメ人気ソフトが実際に動いている画面を見ることができるのだ。

申し込みは，ハガキのみの受け付けとなる。①氏名②フリガナ（カタカナ）③電話番号④郵便番号⑤住所⑥性別⑦年齢⑧最近半年間でのセガサターン用ソフトの購入本数，この8項目を必ず明記して（記入もれは無効）下記の住所まで送ろう。代金は送料のみで，商品引き換えの1,500円。締め切りは1月20日まで。急ぐのだ！

（あて先）
〒171 東京都豊島区南池袋2-16-8 藤久ビル東3号館2階 ワン・トゥ・ワン・ダイレクト お年玉カタログビデオ受付センター係
（問い合わせ）☎0120-012235

今月の新作

今月はモデム対応の『デイトナUSA～サーキット・エディション』『電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET』に注目したい。XBAND対応ソフトの目玉として要チェックの作品だ。なお『バーチャロン～』は通信対戦専用で，1人プレイはできないので注意。サターン初登場の『天外魔境』は，“日本人から見たアメリカ”というイメージの異色作。独特の破天荒な雰囲気を味わってほしい。

スーパーカジノスペシャル

1/24 ■ココナッツジャパンエンターテイメント
■テーブル ■5,800円 ■CD-ROM

カジノバーなどで実際に遊べる7種類のゲームを収録したカジノSLG。ルーレットやブラックジャック以外にも，バカラやキノ，レット・イット・ベットなど通好みのゲームを収録している。

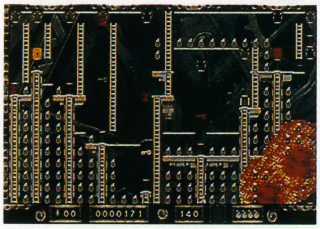
ファンキー・ヘッド・ボクサーズ

1/10 ■吉本興業 ■ボクシング
■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］四角い頭のボクサーたちが闘うコミカルなボクシングを，ナインティナインなど吉本の若手芸人をキャラに起用して移植。トレーナーとともに世界王者をめざすモードを新設。

ロードランナーエクストラ

1/10 ■パトラ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM

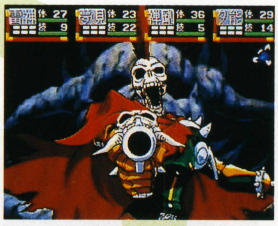


アクションパズルの名作『ロードランナー』に、各種アイテムを追加した最新作。前作『レジェンドリターンズ』よりも難易度を高くした、100面以上のステージで楽しめる。2人同時プレイ可能。

天外魔境～第四の黙示録

1/14 ■ハドソン ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

人気RPGの『天外魔境』シリーズがサターンに登場。19世紀のアメリカを舞台に、魔物ハンターの雷神が暗黒教団に立ち向かう。桜井 智、森本レオなど、アニメーションには豪華声優陣を起用。

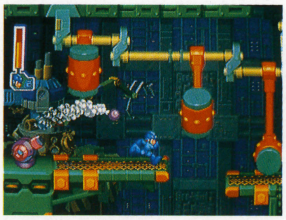


▲『天外魔境ZERO』にひきつづき、PLGSを部分的に採用している

◀監修は広井王子。独特の世界観のなか、アメリカ12州で物語が展開する！

ロックマン8～メタルヒーローズ

1/17 ■カプコン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



ファミコンなど各種ハードで根強い人気の『ロックマン』シリーズ最新作。ファン公募による8体のボスや謎のキャラ・デューオなどが、より多彩になったアクションで戦う。アニメーションも収録。

心霊呪殺師 太郎丸

1/17 ■タイムワーナーインタラクティブ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

対峙するものを現世から滅却する呪殺師の太郎丸と円海が、江戸の町に暗躍する怨霊と戦うアクション。浮世絵的・歌舞伎的世界のなか、ワナをかいくぐり怨霊を自動ロックオンで呪殺していく。

ブラストウインド

1/17 ■テクノソフト ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM

テクノソフト初、サターン用オリジナルの縦スクロール・シューティング。攻撃と防御の両方に使用できるシールドボールを使い、分岐するルートをたどりながら侵攻者・ゴーンを打ち倒す。

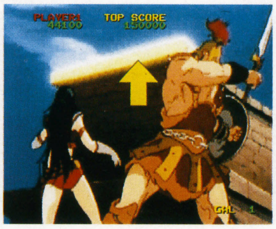
2TAX GOLD

1/17 ■ヒューマン ■クイズ ■5,000円 ■CD-ROM

さまざまな2択クイズを中心に、多彩なミニゲームをコミカルな雰囲気で楽しませるバラエティ・ソフト。2択クイズは一定時間内にすばやく答えなければならず、知識と反射神経が要求される。

タイムギャル&忍者ハヤテ

1/17 ■エクゼコ・デベロップメント ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM（2枚組）



［プレイステーションから移植］タイトーの人気LDゲーム2作を完全移植。美少女レイカが悪の科学者ルーダを追う『タイムギャル』と、とらわれの姫を救出する伝奇時代劇『忍者ハヤテ』を収録。

ダイナマイト刑事（デカ）

1/24 ■セガ ■格闘アクション ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］大統領の娘をテロリストの手から救出するべく、2人の刑事が活躍するポリゴン格闘アクション。特別付録として潜水艦ゲーム『ディープスキャン』を収録している。

モデム対応

デイトナUSA ～サーキット・エディション

1/24 ■セガ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

大人気のカーレース『デイトナUSA』が、XBANDによる通信対戦に対応して再登場。グラフィックを一新し、2人同時プレイが可能となったほか、オリジナル・コース2種を追加するなど新要素が満載。

ルームメイト～井上涼子

1/24 ■データム・ポリスター ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

プレイヤーの家に同居することになった17才の女子高生・井上涼子との対話を楽しむSLG。内蔵時計機能により、リアルタイムに生活を送っている涼子とのコミュニケーションを楽しむ。

イヴ・バーストエラー

1/24 ■イマジニア ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM（4枚組）

［パソコンから移植］パソコン版本格派AVGが、グラフィックなどを変更して登場。探偵・天城小次郎とエリート捜査官・法条まりなが、それぞれのシナリオで互いに影響しながら事件を捜査する。

シミュレーションズー

1/24 ■ソフトバンク ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］廃園寸前の動物園を運営しながら、150種類もの動物を育てる経営&育成SLG。収録されている図鑑を参考にしながら、動物の世話をしつつ施設の規模を拡大させていく。

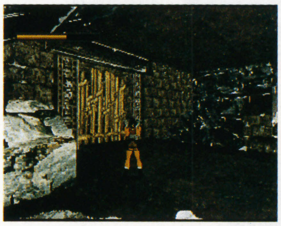
エリア51

1/24 ■ソフトバンク ■ガンシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］宇宙人に制圧された米軍極秘基地エリア51に潜入し、エイリアンを抹殺するガン・シューティング。エイリアンとともに設備も破壊し、基地もろとも全滅させる。バーチャガン対応。

トゥーム・レイダース

1/24 ■ビクターソフト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］女性冒険家のレイラとなり、インカやエジプトなど古代遺跡を探索するAVG。3Dグラフィックの遺跡の中を、パズルのような謎を解きながら、さまざまなアクションで踏破していく。

プラドルDISCデータ編 レースクイーンG

1/31 ■Sada Soft ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM

デジタル写真集シリーズ最新作は、レーシングのGT，JTCCのレース・クイーンを網羅したデータベース。フルカラーによる動画と400点以上の写真、モーニングコールなどのメッセージを収録。

ファイティングイリュージョン ~K-1グランプリ・翔

1/31 ■エクシングエンタテイメント ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

[プレイステーションから移植] 格闘大会「K-1グランプリ」の人気選手が登場する対戦格闘。サターン版では角田信朗ら4人が新登場。本人たちの動きをモーション・キャプチャーで再現している。

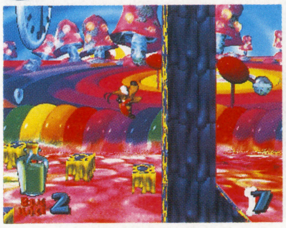
三國志リターンズ

1/31 ■光栄 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

[パソコンから移植] パソコンSLGの初期の名作『三國志』がリニューアルされて復活。基本システムやゲーム・バランスはそのままにしてグラフィックを一新，シンプルな操作系で楽しめる。

Bug too!!

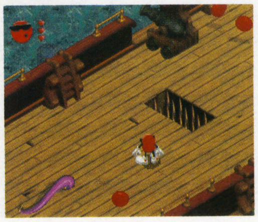
1/31 ■セガ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



立体的なステージを，床などを移動して足場を作って進んでいく3Dアクション『BUG！』の続編。今作では視点の変更が可能で，あらゆる角度から迫る攻撃をかわしつつゴールをめざす。

スポット ゴーズ トゥ ハリウッド

1/10 ■ヴァージンインタラクティブ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 清涼飲料水「7UP」のキャラクター，スポットがハリウッド映画の世界で活躍するアクション。海賊ワールドや大西部ワールドなどの世界で，スポットがコミカルな演技を見せる。

ハイパー3Dピンボール

1/17 ■ヴァージンインタラクティブ ■ピンボール ■5,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 高解像モードで描かれた6種類のテーブルで楽しめるピンボール。マルチボールやジャックポットなど個性的なフィーチャーを持つ台が，2Dスクロール視点・3D視点の両方で楽しめる。

コンビニ販売専用

デジタルダンスミックス 安室奈美恵

1/10 ■セガ ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM

AM2研が制作を担当した，安室奈美恵のダンスレッスン・ソフト。ヒット曲のハードなダンスを，3D・CGで完全再現している。視点や衣装，演出などを自由に設定できる。コンビニのみの販売。

前号追補タイトル

DX日本特急旅行ゲーム

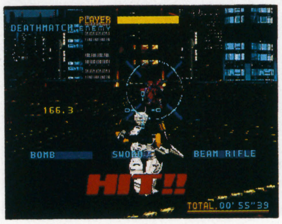
12/20 ■タカラ ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

ボードゲームで人気のあった同名作品を移植。多彩な旅行プランにそって，全国各地6か所のチェックポイントを観光していく。JTBの協力により，観光地や名産品の詳細なデータを収録している。

前号追補タイトル モデム専用

電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET

12/31 ■セガ ■3Dアクション ■2,800円/15,800円(モデム同梱) ■CD-ROM



[アーケードから移植] 同名対戦アクションの通信対戦専用版。XBANDを利用した対戦ができる。カラーリングを設定できる機能も追加された。通信対戦用の100度数のメディアカードを同梱。

DataBase セガサターン新作発売予定表

セガから『サクラ大戦花組通信』『マンクスTT』などが発表された。『アンジェリークSpecial2』の移植も決定。コナミの『ときメモSelection』は，1人のキャラをフィーチャーしたソフトで，第1弾は藤崎詩織。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月13日	★大戦略パック	SLG	セガ	5,800円
	★パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ	3Dシューティング	セガ	5,800円
1月下旬	★レジェンド・オブ・K-1	データベース	ポニーキャニオン	4,980円
1月予定	ウルフファングSS 空牙2001	シューティング	エクシングエンタテイメント	5,800円
	アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
2月7日	★ZAP！ スノーボーディング・トリックス	スノーボード	ポニーキャニオン	5,800円
2月14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	★ぷよぷよSUN	アクションパズル	コンパイル	4,800円
	★サクラ大戦 花組通信	ディスクマガジン	セガ	4,800円
	クレオパトラフォーチュン	アクションパズル	タイトー	5,800円
	エレベーターアクションリターンズ	アクション	ビング	5,800円
2月21日	きゅー爆っく	アクション	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
	WWF In Your House	プロレス	アクレイムジャパン	5,800円
	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	シューティング	セガ	3,800円
	キューブバトラー（仮）	デジタルアニメ	やのまんゲームズ	5,800円
2月28日	NBA JAMエクストリーム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	スペースジャム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	★首都高バトル'97	レーシング	イマジニア	5,800円
	パネルティアストーリー～ケルンの大冒険	RPG	翔泳社	6,200円
	SEGA AGES／メモリアルセレクション	オムニバス	セガ	4,800円
	mr.BONES（仮）	アクション	セガ	5,800円
2月28日	ワイアラエの奇蹟 エクストラ36ホールズ	ゴルフ	T＆Eソフト	6,800円
2月中旬	重装機兵レイノス2	アクション	メサイヤ	5,900円
2月下旬	★ふしぎの国のアンジェリーク	ボードゲーム	光栄	5,800円
	★実戦パチンコ必勝法！ツイン	パチンコ	サミー	5,800円
	コマンド アンド コンカー	SLG	セガ	6,800円
	★超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
2月予定	逆鱗弾	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	蒼穹紅蓮隊	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	5,800円
	★ナイトゥルース ボイスセレクション ラジオドラマ編	エンターテインメント	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
	アドヴァンスドV.G.	対戦格闘	TGL	（予）7,800円
	アドヴァンスドV.G.（初回ジグソーパズル付）	対戦格闘	TGL	（予）9,800円
	続ぐっすんおよよ	アクションパズル	バンプレスト	（予）5,800円
	ドリームスクウェア 雛形あき子	エンターテインメント	ビデオシステム	3,800円
冬頃予定	ジーベクター	未定	ITOCHU	未定
	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	（予）5,800円
3月7日	★ワームズ	SLG	アイマックス	5,800円
	ヘンリーエクスプローラーズ	ガンシューティング	コナミ	（予）5,800円
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ～裁かれし者	シューティング	バンダイ	（予）4,800円

（RAM）……拡張RAMカートリッジ専用／（M）……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

でてくる,でてくる. セガサターン RPG

完全無欠な3Dワールド。
㈱ソニック期待の超大作
RPG!!

5,800円
(3D RPG) ㈱ソニック

SHINING the HOLY ARK
シャイニング・ザ・ホーリィアーク
©SONIC 1996

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金10:00～17:00（除く祝祭日）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

※「R.P.G.」は、㈱バンダイの登録商標です。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月7日	オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ	AVG	BMGビクター	6,800円
3月28日	★パズルボブル 3	パズル	タイトー	5,800円
	スチームハーツ	シューティング	TGL	未定
	ファーランドストーリー 2（仮）	SLG+RPG	TGL	未定
3月上旬	スカルファング～空牙外伝	シューティング	データイースト	未定
3月下旬	★ボイスアイドルコレクション ～プールバーストーリー	ビリヤード	データイースト	6,800円
	★機動戦士Zガンダム前編（仮）	3Dシューティング	バンダイ	（予）6,800円
3月予定	太平洋の嵐 2	SLG	イマジニア	未定
	★爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5,800円
	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	（予）6,800円
	クォヴァディス 2 ～惑星強襲オヴァン・レイ	SLG	グラムス	6,800円
	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	その他	コナミ	未定
	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
	★女子高生コギャル大百科（仮）	データベース	Sada Soft	未定
	3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
	ゲーム天国極楽パック	シューティング	ジャレコ	（予）7,800円
	忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	5,800円
	★WARA² WARS 激突！大軍団バトル	SLG	翔泳社	未定
	SANKYO FEVER 実機シミュレ--ションS	パチンコ	TEN研究所	未定
	★マジカルホッパーズ	アクション	バンダイ	（予）6,800円
	超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか	シューティング	バンダイビジュアル	（予）6,800円
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	（予）5,800円
	優駿～クラシックロード	競馬SLG	ビクターソフト	5,800円
	ドリームスクウェア 山田まりや	エンターテインメント	ビデオシステム	3,800円
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	（予）6,800円
	エイナス ファンタジー ストーリーズ・ザ・ファーストヴォリューム	RPG	メディアワークス	5,800円
4月上旬	★大海信長伝GE・TEN II	SLG	アイマックス	6,800円
4月予定	ブラックドーン	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	雀帝バトルコスプレイヤー	麻雀	ダイキ	6,800円
5月9日	スリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり	AVG	メディアエンターテイメント	5,800円
春頃予定	アイアンブラッド	格闘アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	ザ・クロウ～シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ドラゴンハート	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	ナイスショット	ゴルフ	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	未定
	デザエモン 2（DEZA 2）	ツール	アテナ	未定
	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	スレイヤーズ（仮）	SLG+RPG	角川書店	未定
	魔法学園ルナ！	RPG	角川書店	未定
	サイバーボッツ	対戦格闘	カプコン	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円
	★アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	9,800円
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	だいな♥あいらん	AVG	ゲーム アーツ	未定
	バブジー 3D（仮）	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ピットボール	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	リーサルエンフォーサーズ（仮）	ガンシューティング	コナミ	未定
	真髄・碁仙人（仮）	囲碁	J・ウイング	（予）8,900円
	ぷるるん！ with シェイプUPガールズ	アクション	J・ウイング	未定
	フェイクダウン（仮）	AVG	システムサコム	未定
	★アドバンスド・ワールド・ウォー 千年帝国の興亡	SLG	セガ	未定
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	AVG	セガ	未定
	ドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	（予）5,800円
	D-XHIRD	対戦格闘	タカラ	未定
	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6,800円
	JリーグGO！GO！GOAL（仮）	サッカー	テクモ	未定
	デジタルアンジュ～電脳天使SS	AVG	徳間書店インターメディア	（予）5,800円
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	天地無用！魎皇鬼 連鎖必要	アクションパズル	パイオニアLDC	未定
	英雄志願～GAL ACT HEROISM	RPG	マイクロキャビン	（予）6,800円
	CROC！（仮）	AVG	メディアクエスト	未定
	リアルサウンド（仮）	その他	ワープ	（予）6,800円
7月予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
夏頃予定	X-MEN vs. ストリートファイター	対戦格闘	カプコン	未定
	★ザ・セキュール・トゥ・ミスト・リブン	AVG	サンソフト	未定
	幻の魚	SLG	ソフトオフィス	未定
	タンク（仮）	アクション	BMGビクター	未定
	麻雀青天井	麻雀	毎日コミュニケーションズ	（予）5,800円
	レイヤーセクションII（仮）	シューティング	メディアクエスト	未定
97年予定	メックウォーリア 2	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	天城紫苑	AVG	クリップハウス	（予）6,800円
	ルナ～エターナルブルー	RPG	ゲーム アーツ	未定
	エンジェルグラフィティ（仮）	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	モトクロス（仮）	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	★ヴォイスステーションPart. I	エンターテインメント	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
	エーベルージュ	SLG	タカラ	（予）5,800円
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン（仮）	競馬SLG	アスキー	未定
	★（タイトル未定）	AVG	アルトロン	未定
	ウエルカムハウス	AVG	イマジニア	未定
	TFX	フライトSLG	イマジニア	5,800円
	ぱにっくちゃん	AVG	イマジニア	未定
	プロピンボール	ピンボール	イマジニア	5,800円
	BLAM！マシーンヘッド	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	（予）6,800円
	同級生 2	AVG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー（仮）	SLG	NECインターチャネル	（予）6,800円
	下級生	SLG	エルフ	未定
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	★テーマパーク 2（仮）	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	神罰　人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX 4	アクション	カプコン	未定
	ときめきメモリアルSelection 2（仮）	その他	コナミ	未定
	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
	コットン 2	シューティング	サクセス	未定
	わくわく 7	対戦格闘	サンソフト	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	★スカイターゲット	3Dシューティング	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮）	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター 3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	★マンクスTT	レーシング	セガ	未定
	ラストブロンクス 東京番外地	対戦格闘	セガ	未定
	アリーナ（仮）	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	未定
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	東京立身出世伝（仮）	SLG	ナグザット	5,800円
	もってけたまごスペシャル（仮）	アクション	ナグザット	未定
	スーパー301SQ.（スクォードロン）（仮）	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D	シューティング	日本物産	5,800円
	V.R.麻雀（仮）	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ（仮）	レーシング	日本物産	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ 3 ～ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	（予）5,800円
	ロボット混戦RPG（仮）	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	ダンジョン・マスター（仮）	RPG	ビクターソフト	未定
	MARICA～真実の世界	RPG	ビクターソフト	（予）5,800円
	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	スタートリング・オデッセイ I ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイ II ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイ III ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●HT＆T ドラゴンズ'ヘヴン（仮）（データイースト）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●上海 グレート・モーメンツ（サンソフト）未定→11月15日●怪盗セイント・テール（トミー）12月→未定●ズープ（メディアクエスト）11月22日→11月29日●RENSA～恋鎖（シグナルライト）97年●卒業クロスワールド（小学館プロダクション）春頃→3月●3Dベースボール～ザ・メジャー（BMGビクター）12月20日→1月31日●プラドルDISC データ編 レースクイーンF（Sada Soft）12月下旬→12月27日●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）12月27日→12月31日●限定KOFダブルパック（SNK）12月27日→12月31日●ストリートレーサーエクストラ（UBIソフト）12月中旬→12月20日●NHLパワープレイ'96（ヴァージンインタラクティブ）12月20日→1月10日●天地無用！登校無用～アニラジコレクション（エクシングエンタテイメント）12月27日→1月17日●出世麻雀 大接待（キングレコード）12月20日→12月27日●永世名人II（コナミ）12月20日→2月20日●ダイハードトリロジー（セガ）12月20日→1月31日●ナイトゥルース～エクスプレイン・オブ・ザ・パラノーマル"Maria"（ソネット・コンピュータエンタテインメント）12月13日→12月20日●クレイジーイワン（ソフトバンク）12月→12月27日●はいぱぁセキュリティーズS（パック・イン・ソフト）12月20日→1月24日●ウルトラマン 光の巨人伝説（バンダイ）［ツイン・アドバンスドROMシステム対応］●ゲゲゲの鬼太郎～幻冬怪奇譚（バンダイ）12月下旬→12月27日●CRITICOM～ザ・クリティカルコンバット（ビック東海）12月中旬→1月●紫炎龍（童）12月／価格未定→春頃／価格未定●バトルバ（日本ビクター）11月29日→12月13日

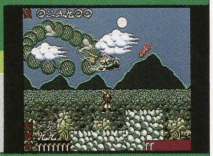
プレイステーション
PLAYSTATION

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

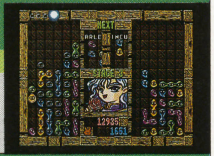
今月も順位の変動がはげしいプレイステーション。1位になったのは，人気&セールスともに絶好調の『アークII』だった。3位の『ぷよ通決定盤』は，根強い人気が反映された結果だろう。

1 アークザラッドII
初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●5,800円

2 ナムコミュージアムVOL.4
初登場
●ナムコ
●オムニバス
●5,800円



3 ぷよぷよ通決定盤
初登場
●コンパル
●アクションパズル
●4,800円



4 (ザ・ベスト・シリーズ)アークザラッド
↑前9位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●2,800円

5 はるかぜ戦隊Ｖフォース
初登場
●ビング
●SLG
●5,800円

6 ワイプアウトXL
初登場
●SCE Inter
●レーシング
●5,800円

7 BELTLOGGER9
初登場
●GENKI
●3Dアクション
●6,300円

8 ザ・タワーBONUS edition
初登場
●オープンブック9003
●SLG
●6,800円

9 オウバードフォース AUBIRDFORCE
前5位
●バンダイ
●SLG
●6,800円

10 ギャロップレーサー
前4位
●テクモ
●競馬
●5,800円

めざせ社交界！ 元祖・最強の育成SLG『プリメ』最新作が登場

「自分の思いどおりに娘を育ててみたい！」という夢をかなえてくれるソフトとして，発売直後から大ヒットを記録したガイナックスの『プリンセスメーカー』。続編も作られ，長期の人気を得た育成SLGの元祖だ。そして97年新春，その『プリメ』の最新作がPS専用版として発売される。

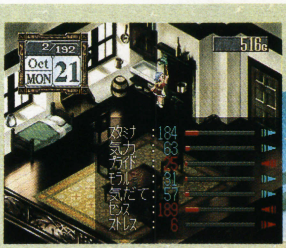
今回の娘は，人間のプリンセスにあこがれる妖精の少女。妖精の女王様の魔法で人間になった彼女を，8年の期間で立派に（自分好みに？）育て上げるのが最終的な目的だ。ゲーム・システムは，アルバイトや教育をスケジュールにふりわけて娘を育てるという，基本的には前2作を踏襲したものとなっている。新要素として，「アレ買って♥」など，娘が父親に対してさまざまな要求をする“娘の主張”が追加されているぞ。

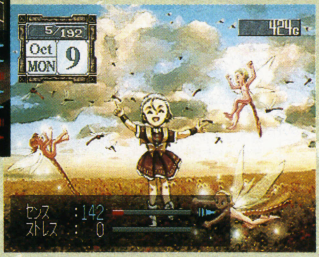
また，グラフィックも大幅にパワーアップ。その美しさにはおどろかされるばかりだ。

より人間味を増した娘に対し，どれだけ的確な教育がほどこせるかな？　（曳地哲司）

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

■SCE／ガイナックス　■SLG
■5,800円　■1月24日発売予定





▲▶アルバイトや授業は基本中の基本！　スタミナとストレスに注意して効率よく行なおう。ストレスがたまったら，バカンスや休暇でリフレッシュ

◀▼今度の娘はコロコロと表情を変える。いい関係をたもっていれば笑顔を見せてくれるが，ひとたび怒ると……

◀普段は鬼のスケジュールを課す父も，愛くるしい娘の笑顔にはかないません

今月の新作

ゲーム業界を震撼させたスクウェアのPS参入。その象徴的タイトル『ファイナルファンタジーVII』がいよいよ今月登場する。コンビニ販売が主流とのことだが，はたしてその成果はいかに。『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』もユーザー待望の一作。シリーズ3作目という位置づけの，家庭用ゲーム機オリジナル作品だ。ほかにも『レイストーム』『リアルバウト餓狼伝説』など，注目作は多い。

リアルバウト餓狼伝説

1/10　■SNK　■対戦格闘　■5,800円　■CD-ROM

［ネオジオから移植］『餓狼伝説』シリーズ第5弾を移植。連続技の実演が見られる「マスターアート」やLRボタンに技を設定できる「LRコントロール」など，オリジナル要素が追加されている。

ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―

1/10　■アスミック　■AVG　■6,800円　■CD-ROM（3枚組）

宮崎　駿が監督を務めた劇場アニメ作品を題材にしたAVG。真の秘宝をめぐって，新たにカリオストロ公国で巻き起こる事件を描く。映画の名場面などを集めたデータベースも収録されている。

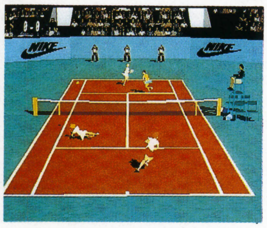
シティーブラボー！

1/10 ■アルトロン ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

街を開発・発展させていく，経営型のSLG。ゲーム中に提示される建築物を完成させると同時に人口を増やしていく。自由に地図を作成できるマップ・メイキング機能を搭載している。

サンプラス エクストリームテニス

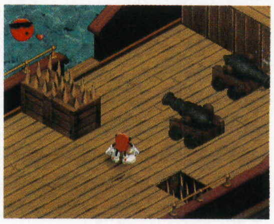
1/10 ■ヴァージンインタラクティブ ■テニス ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ウインブルドンの覇者，ピート・サンプラス公認のテニスゲーム。最新のAI機能の搭載により，随時CPUキャラクターが学習していくため，つねにちがった対戦感覚が楽しめる。

スポット ゴーズ トゥ ハリウッド

1/10 ■ヴァージンインタラクティブ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］清涼飲料水「7UP」のマスコット・キャラクターであるスポットが活躍するアクション。ハリウッド映画の世界を舞台に，襲いくる敵を倒してアイテムを集めながらクリアをめざす。

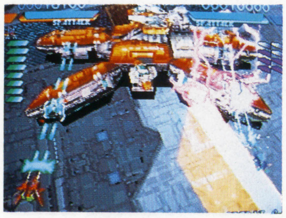
もうぢや

1/10 ■ヴァージンインタラクティブ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］アーケード版も発売された落ちものパズル。上から落ちてくる同種のコインをくっつけて両替し，最後に千円札になると消える。2人対戦をふくむ3種類のモードが選べる。

レイストーム

1/10 ■タイトー ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］ゲーム・センターで人気の斜め見おろし型シューティングが早くも登場。完全移植を実現しているほか，難易度などを再調整したエクストラ・モードも収録されている。

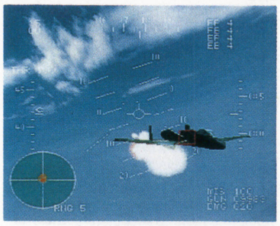
一発逆転～ギャンブルキング伝説

1/10 ■パウ ■ギャンブル ■5,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］競馬・競輪・競艇・パチスロの4種類のギャンブルが楽しめるソフト。収録されているデータは，すべて実在のものを使用している。恋愛SLG風のストーリー・モードも用意。

ウイングオーバー

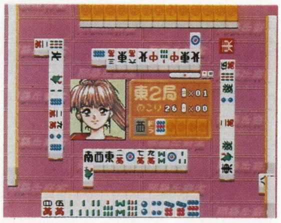
1/10 ■パック・イン・ソフト ■フライトSLG ■5,800円 ■CD-ROM



零戦から最新鋭機まで，計29種類の戦闘機が登場するフライトSLG。機体はチューンナップを行なうことで，自分の思いどおりにカスタム化できる。通信対戦ケーブル，アナログスティックに対応。

同級生麻雀

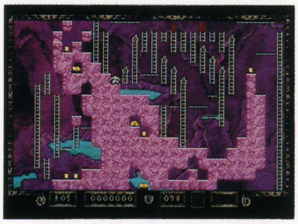
1/10 ■ユーメディア ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM



パソコンでヒットしたSLG『同級生』のキャラが登場する麻雀ゲーム。勝敗によって女の子から告白されたりフラれたりなどエンディングが変化するシナリオ・モードと，フリー対戦モードがある。

ロードランナーエクストラ

1/10 ■パトラ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



名作アクションパズルをリメイクした『ロードランナーレジェンドリターンズ』の続編。前作同様の構成で，2人同時プレイもできる。新たに，難易度の高い新ステージが採用された。

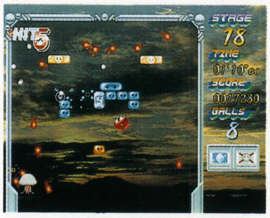
レーシンググルービー

1/10 ■サミー ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

対戦に重点をおいたレーシング・ゲーム。CPUとの対戦や通信対戦のほか，自分の走りと対戦するトレース対戦，走行データ同士で勝負するカートリッジ対戦がある。3種類のコースを用意。

ぷるるん！ with シェイプUPガールズ

1/10 ■J・ウイング ■アクション ■6,800円 ■CD-ROM



セクシー系グループ「シェイプUPガールズ」の映像を盛り込んだアクション。画面上のゼリーをブロックくずしの要領ですべて消せばOK。クリア後は彼女たちのセクシーな映像を見られる。

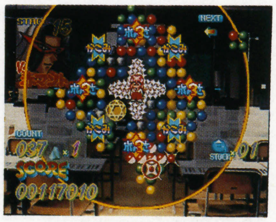
レイ・トレーサー

1/17 ■タイトー ■ドライブ ■5,800円 ■CD-ROM

『チェイスH.Q.』の流れをくむドライブ・アクション。運転する車はタイプのちがう4種類から選択可能で，逃走する暴走族を追跡，体当たりで破壊するのが目的。ネジコンに対応している。

ホーンテッドじゃんくしょん 聖徒会バッジを追え！

1/17 ■メディアワークス ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



「電撃コミックガオ！」連載の人気コミックをフィーチャーしたパズルゲーム。画面中央のキャッチャーを動かして，まわりにボールを吸いつけて消していく。画面分割による対戦も可能。

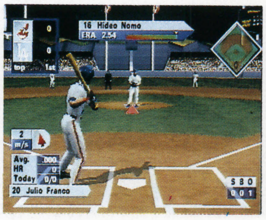
公開されなかった手記

1/17 ■チームバグハウス ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

ヨーロッパの洋館で起こるカルト的な事件を描いたAVG。プレイヤーは消息不明の少女たちをさがすため，謎に包まれた洋館を探索する。あかりや時間の概念を取り入れたゲーム・システムが特徴。

トリプルプレイベースボール

1/17 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■野球 ■5,800円 ■CD-ROM



MLB，MLPBのライセンス取得により，実際のメジャーリーグのデータを採用した野球ゲーム。試合以外にも，選手のトレードやホームラン競争など多彩なゲームモードを収録。対戦ケーブル対応。

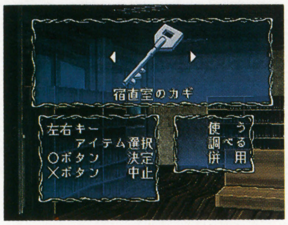
シヴィザード～魔術の系譜

1/17 ■アスミック ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ファンタジー世界が舞台の，魔力を育成・進化させるSLG。魔力によって新しい呪文や強力な召喚獣を創造し，それらをあやつって敵文明との争いに勝利して世界統一をめざす。

ゲゲゲの鬼太郎

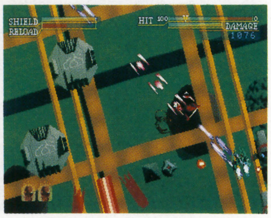
1/24 ■バンダイ ■AVG ■6,800円(予価) ■CD-ROM



水木しげるの人気マンガをゲーム化。プレイヤーは，妖怪が巻き起こす数々の事件を，鬼太郎の協力を得ながら解決していく。全部で3本のオリジナル・ストーリーが収録されている。

メタフリスト～μ.χ.2297

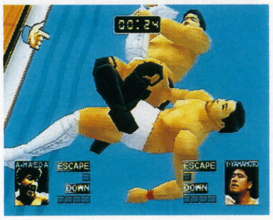
1/24 ■A.D.M ■シューティング ■6,300円 ■CD-ROM(2枚組)



新しい操作性を追求した縦スクロール・シューティング。自機の移動をコントローラで行ない，武器システムの照準・制御をマウスで操作できるようになっている。世界観やサウンドも特徴の一つ。

ファイティングネットワークス・リングス

1/24 ■ナグザット ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



前田日明率いる「リングス」の実名選手を起用した格闘ゲーム。実際の試合さながらに，打撃技と寝技を駆使して相手をギブアップさせるまで闘い抜く。ファン必見のムービーも収録されている。

峠MAX最速ドリフトマスター

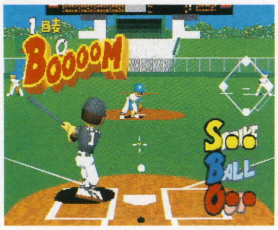
1/24 ■アトラス ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

峠道を再現したコースを舞台に，ライバルたちとレースをくり広げるレーシング・ゲーム。カー専門誌&パーツ・メーカーの協力により，豊富な車種をリアルに再現している。ネジコン対応。

コンビニ販売専用

スーパーライブスタジアム

1/31 ■アクエス ■野球 ■5,800円 ■CD-ROM

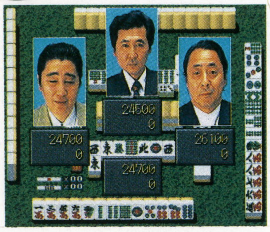


3Dポリゴンを使った野球ゲーム。試合中のアクションを効果文字で表示するなど，随所に取り入れられたビジュアル的な演出が特徴。チームエディットをはじめとする多彩なゲームモードも魅力。

コンビニ販売専用

プロロジック麻雀 牌神

1/31 ■アクエス ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM



プレイヤーの打ち筋を論理化する「ロジコン」を採用した麻雀ゲーム。打ち筋のロジックを組むことで，同時画面上での4人対戦を実現している。対局の実況にフジテレビ福井謙二アナを起用。

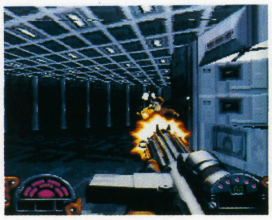
ファイナルファンタジーVII

1/31 ■スクウェア ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM(3枚組)

同社の人気RPG『ファイナルファンタジー』シリーズ最新作。初のポリゴン採用で，従来にない立体感あふれる表現が可能となったほか，CD-ROMの大容量を活かした重厚な物語が楽しめる。

ダークフォース

1/31 ■BPS ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］映画「スターウォーズ」の世界を再現した3Dシューティング。帝国軍艦に潜入してデス・スターの設計図を奪うのが目的となる。随所に挿入される高画質の実写ムービーは必見。

3D競走馬育成シミュレーションゲーム ブリーディングスタッド ～牧場で逢いましょう

1/31 ■コナミ ■競馬SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

全編フル・ポリゴンで表現した同社初の競走馬育成SLG。中央競馬の番組やコース形態などをリアルに再現している。中央以外の公営のレースをはじめ，海外の重賞レースにも出走可能。

三國志孔明伝

1/31 ■光栄 ■SLG+RPG ■7,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］名軍師・諸葛亮孔明を中心にして「三國志演義」の世界を描いたSLG風RPG。物語は原作にそっているが，プレイ内容によってはオリジナル・ストーリーに発展することもある。

プルーフクラブ

1/31 ■ユタカ ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

推理作家の辻 真先が脚本を手掛けた本格推理ボードゲーム。5人のプレイヤーが，殺人事件の6人の容疑者について調査を行ない，ほかのプレイヤーよりさきに真犯人を見つけられるかを競う。

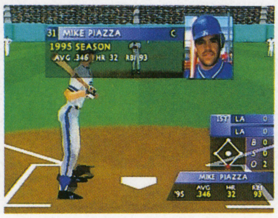
アイアンマン／XO

1/31 ■アクレイムジャパン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アメリカン・コミックのヒーロー「アイアンマン」と「XO」が活躍するアクション。左右だけでなく画面奥からも敵が攻撃してくるため，スリリングな展開が楽しめる。

3Dベースボール～ザ・メジャー

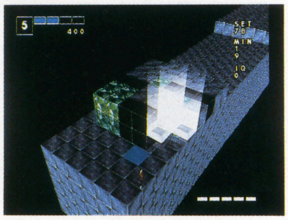
1/31 ■BMGビクター ■野球 ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］メジャーリーグ選手協会のライセンスを受けた野球ゲーム。全28チーム，96年度登録選手700名が実名で登場する。モーション・キャプチャーを使い，リアルな動きを実現した。

I.Q～インテリジェントキューブ

1/31 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM



「パザールでござーる」のCMなどで知られる佐藤雅彦のアイデアによるアクションパズル。転がってくるキューブがマーキングした床の上に乗った瞬間にボタンを押し，つぎつぎに消していく。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

1/24 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント／ガイナックス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

育成SLGのジャンルを定着させた『プリンセスメーカー』シリーズの最新作。妖精の生まれ変わりである娘を8年間の期間で育成していく。最終的なエンディングは全部で約60種類にもおよぶ。

西陣パチンコ天国Vol.1

1月 ■ケイエスエス ■パチンコ ■5,800円 ■CD-ROM

なつかしのデジタル機から人気のCR台まで，西陣の実機を収録したパチンコ・ゲーム。収録台は麻王，花鳥風月，CR花満開，CRチキチキドリームR，CRエーストレインの計5機種。

F1チーム運営シミュレーション F1グランプリ1996

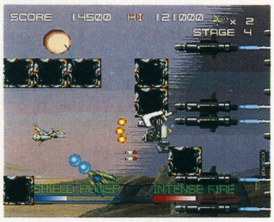
1/17 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■レーシングSLG ■6,800円 ■CD-ROM

F1をチーム運営という観点で描いたシミュレーション。スポンサーとの契約やマシンのセッティングなど、オーナー側の立場でチームを作りあげ，全16戦のグランプリに参戦して優勝をめざす。

前号追補タイトル

ガイアシード

12/13 ■テクノソレイユ ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



PSオリジナルの横スクロール・シューティング。自機が装備しているシールドが自然にダメージを回復する機能が特徴。エネルギー最大時には一定時間強化ショットを発射することができる。

前号追補タイトル

ブラディブライド いまどきのバンパイア

12/27 ■アトラス ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

吸血鬼一族である主人公が，人間界でプラチナオーラを持つ少女をさがしだし，結ばれるまでを描く育成SLG。3年間の期間内に，自己の鍛錬やデートを行ない，意中の少女との関係を深めていく。

前号追補タイトル

マイティーヒット

12/27 ■アルトロン ■ガンシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

集中力・記憶・早撃ち・破壊・その他の5種類のテーマ別のステージで腕前を競うガン・シューティング。ハイパーブラスター&マウスにも対応しており，2人同時プレイや対戦プレイも可能。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

パソコンでヒットした『ジャングルパーク』の移植が決定。『るろうに剣心』はRPG編が登場する。続編ものでは『メルティランサー2』『アドヴァンストV.G.2』『テーマパーク2』などが発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月7日	厄　痛～呪いのゲーム	AVG	アイディア・ファクトリー	5,800円
2月14日	バットマンフォーエヴァー ・ジ・アーケードゲーム	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	AZITOーアジトー	SLG	アステック21	5,800円
	★天下制覇	SLG	イマジニア	6,800円
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	★三國志V	SLG	光栄	9,800円
	ハームフルパーク	シューティング	スカイ・シンク・システム	5,800円
	TILK～青い海から来た少女	RPG	TGL	5,800円
	トゥーム・レイダース	AVG	ビクターソフト	5,800円
2月21日	WWF In Your House	プロレス	アクレイムジャパン	5,800円
	デストラクションダービー2	レーシング	SCE Inter	(予) 5,800円
	ドラえもん2～SOS！おとぎの国	アクション	エポック社	5,800円
	えこのKIDS	ボードゲーム	TGL	5,800円
	ナージュリーブル 螺旋の相剋	SLG+RPG	バリエ	5,800円
2月28日	超人学園ゴウカイザー	対戦格闘	アーバンプラント	(予) 5,800円
	★ワームズ	SLG	アイマックス	5,800円
	NBA JAMエクストリーム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	スペースジャム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	★ラスベガス・ドリーム2	テーブル	イマジニア	5,800円
	三國無双	対戦格闘	光栄	5,800円
	純色の攻防 32人の戦車長	SLG	シャングリ・ラ	6,400円
	フェーダ2 ～ホワイト・サージ・ザ・プラトゥーン	RPG	やのまんゲームズ	(予) 5,800円
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝 仮面成長シミュレータ付	RPG	ユタカ	9,800円
2月上旬	ラヴ・ゲーム わいわいテニス	テニス	Tears	未定
2月中旬	激烈パチンカーズ	パチンコ	パウ	5,800円
2月下旬	ベースボールナビゲータ	野球SLG	エンジェル	5,800円
	★ふしぎの国のアンジェリーク	ボードゲーム	光栄	5,800円
	★マッドストーカー	格闘アクション	ファミリーソフト	5,800円
2月予定	ダービージョッキーR	競馬SLG	アスミック	(予) 5,800円
	宝魔ハンターライム with ペイントメーカー	デジタルコミック	アスミック	(予) 4,900円
	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	★NBA LIVE97(仮)	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★ソビエトストライク	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	クイーンズロード	SLG	エンジェル	未定
	全日本GT選手権MAX Rev.	レーシング	KANEKO	(予) 6,800円
	忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	5,800円
	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳	AVG+RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 7,800円
	チョロQ2	レーシング	タカラ	5,800円
	ファーランドストーリー(仮)	RPG	TGL	未定
	ナムコミュージアムVOL.5	オムニバス	ナムコ	5,800円
	クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と	花札／麻雀	日本物産	6,800円
	★セイバーマリオネットJ ～バトルセイバーズ 限定版	格闘アクション	バンダイビジュアル	7,800円
	★セイバーマリオネットJ ～バトルセイバーズ 通常版	格闘アクション	バンダイビジュアル	6,800円
	マクロス デジタルミッションVF-X	シューティング	バンダイビジュアル	6,800円
	同級生2	AVG	バンプレスト	(予) 6,800円
	同級生2 エクストラボックス	AVG	バンプレスト	(予) 13,800円
	ザ・グレイトバトル6	アクション	バンプレスト	(予) 5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
	オリンピア山佐バーチャパチスロII ～実践！美少女攻略法	パチスロ	マップジャパン	(予) 5,800円
	ガンシップ	SLG	メディアクエスト	5,800円
	トップガン～ファイヤー・アット・ウィル	フライトSLG	メディアクエスト	5,800円
冬頃予定	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	(予) 5,800円
	戦闘国家ー改ーIMPROVED	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	ガンシューティング	コナミ	(予) 5,800円
3月14日	ブシドーブレード(コ)	対戦格闘	スクウェア	5,800円
	ランニング・ハイ	格闘レース	レックスエンタテインメント	5,800円
3月20日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	(予) 5,800円
3月21日	STRESSLESS LESSON～れすれす	パズル	マックスファイブ	4,980円
3月28日	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	(予) 5,800円
3月中旬	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	(予) 6,800円
3月下旬	★ボイスアイドルコレクション ～プールバーストーリー	ビリヤード	データイースト	6,800円
3月予定	★キャロムショット(仮)	ビリヤード	アジェンダ	未定
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	5,800円
	バイオハザード2(仮)	AVG	カプコン	未定
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	5,800円
	水木しげるの妖怪戦鬼(仮)	対戦格闘	ケイエスエス	(予) 5,800円
	バブジー	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	6,800円
	★ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	その他	コナミ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	5,800円
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 5,800円
	浪速の商人 振ってナンボのサイコロ人生	ボードゲーム	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	シュレディンガーの猫	AVG	タカラ	5,800円
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女	RPG	タカラ	5,800円

(コ)……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎	SLG	タカラ	6,800円
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	タイムクライシス+ガンコン	ガンシューティング	ナムコ	未定
	★パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1	パチスロ	日本シスコン	6,800円
	HASHIRIYA～狼たちの伝説	レーシング	日本物産	6,800円
	SDガンダム Gセンチュリー	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
	★マジカルホッパーズ	アクション	バンダイ	(予) 6,800円
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	(予) 5,800円
	スーパーロボットシューティング	シューティング	バンプレスト	(予) 9,800円
	爆れつハンター それぞれの想い ……のわぁんちゃって	AVG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	(予) 6,800円
	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	未定
4月4日	ファイロ&クロード(仮)	ARPG	BMGビクター	未定
4月11日	雷電ディーエックス	シューティング	セイブ開発	5,800円
4月予定	ルシファード	RPG	TEN研究所	(予) 5,800円
	★ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
	西暦1999～ファラオの復活	アクション	BMGビクター	5,800円
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定
	新戦記ヴァンゲイル	3Dアクション	ユーメディア	未定
5月予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
春頃予定	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	グランド・チャンピオンズ・ラリー(コ)	レーシング	アクエス	未定
	ザ・クロウ～シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ドラゴンハート	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	未定
	Ash to Ash(仮)	SLG	イースリースタッフ	未定
	バーチャルバスフィッシング	フィッシング	イースリースタッフ	未定
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	熱砂の惑星	RPG	ITOCHU	未定
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ	RPG	イマジニア	未定
	★メルティランサー2	SLG	イマジニア	未定
	ディスラプター	3Dアクション	インタープレイ	5,800円
	海腹川背・旬	アクション	エクシングエンタテイメント	5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	未定
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	NHLフェイスオフ	アイスホッケー	SCE Inter	未定
	NFLゲームデイ	アメフト	SCE Inter	未定
	MLBペナントレース	野球	SCE Inter	(予) 5,800円
	棋太平(仮)	将棋	SPS	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ー柳　判官ー ー高　悠環ー	AVG	ガスト	未定
	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士	RPG	ガスト	未定
	飛龍の拳コレクション	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(仮)	麻雀	カルチャーブレーン	5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	首都高バトルR	レーシング	GENKI	未定
	★アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	9,800円
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	はじめの一歩 ～チャンス・ワンズ・アームス	SLG	講談社	(予) 5,800円
	BOYS BE…	SLG	講談社	(予) 5,800円
	テストドライブ(仮)	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	実況パワフルプロ野球'96	野球	コナミ	未定
	パロウォーズ	SLG	コナミ	(予) 5,800円
	ミッドナイトラン	レーシング	コナミ	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	8,800円
	グリッツ ～ザ・ピラミッド・アドベンチャー	アクション	三洋電機	5,800円
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	ゼロ・ディバイド2	対戦格闘	ズーム	未定
	サガ　フロンティア	RPG	スクウェア	未定
	ファイナルファンタジータクティクス	SLG+RPG	スクウェア	未定
	★アランドラ	ARPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★るろうに剣心 明治健脚剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!	ボードゲーム	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
	大冒険デラックス 遙かなる海	SLG	ソフトオフィス	(予) 5,800円
	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	未定
	ラーマ	AVG	ソフトバンク	未定
	リターンファイアー	アクション	ソフトバンク	未定
	ロボトロンX	アクション	ソフトバンク	未定
	Neorude(ネオリュード)	RPG	テクノソフト	未定
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	イバラード～ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	未定
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	PAL～神犬伝説	RPG	東北新社	(予) 6,800円
	覚悟のススメ	対戦格闘	トミー	(予) 5,800円
	トラッシュ イン ホーリーフィールド	RPG	ドリームキューブ	未定
	エースコンバット2	3Dシューティング	ナムコ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	ゼビウス３Ｄ／Ｇプラス	シューティング	ナムコ	未定
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定
	魔法少女プリティサミー パート２ ～In The Julyhelm	AVG	パイオニアLDC	未定
	メタルエンジェル３(仮)	SLG	パック・イン・ソフト	(予) 5,800円
	地獄先生ぬ～べ～(仮)	SLG	バンダイ	未定
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	5,800円
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	★初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5,800円
	こみゅにてぃぼむ	ARPG	フィルインカフェ	(予) 5,800円
	夢・色いろ	SLG	フェザード	(予) 5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	シャドウタワー(仮)	RPG	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
	英雄志願～GAL ACT HEROISM	RPG	マイクロキャビン	(予) 6,800円
	雲海の撃墜王 ～エース オブ シークラウド(仮)	3Dシューティング	マイクロネット	未定
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	CROC！(仮)	AVG	メディアクエスト	未定
	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	ランナバウト	レーシング	やのまんゲームズ	5,800円
夏頃予定	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	★ザ・セキュール・トゥ・ミスト・リブン	AVG	サンソフト	未定
	爆走兄弟レッツ＆ゴー ～燃えろ！ミニ四駆バトル(仮)	SLG	ジャレコ	未定
	GHOST in the SHELL～攻殻機動隊	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ガンダム・ザ・バトルマスター	対戦格闘	バンダイ	(予) 6,800円
	ドラゴンボールGT(仮)	対戦格闘	バンダイ	未定
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	スパイダー(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	アーマードコア	アクション	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
	大阪環状線バトル	レーシング	レックスエンタテインメント	未定
秋頃予定	修羅の門	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
97年予定	名探偵スチールウッド	AVG	アイディアファクトリー	未定
	メックウォーリア２	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ザ・心理ゲーム２(仮)	占い	ヴィジット	未定
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージVI	サッカー	エポック社	未定
	キング・オブ・ゲームス(仮)	その他	クレフ	未定
	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	リーサルエンフォーサーズ(仮)	ガンシューティング	コナミ	未定
	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	ゴルフ	サンソフト	(予) 6,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	栄光のセントアンドリュース	ゴルフ	小学館プロダクション	未定
	リンダキューブアゲイン	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	がんばれ!!ケイビくん ～デパートが占領されちゃった～の巻	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	5,800円
	…いる！	AVG	タカラ	未定
	エーベルージュ	SLG	タカラ	(予) 5,800円
	ガメラ2000	シューティング	デジタルフロンティア	未定
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	ホタル	AVG	パイオニアLDC	未定
	★ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	未定
	★メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	ライアットスターズ	SLG＋RPG	ヘクト	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	RPGツクール３	ツール	アスキー	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	音楽ツクール かなでーる	ツール	アスキー	未定
	サウンドノベルツクール	ツール	アスキー	未定
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	未定
	ダービースタリオンPS(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	★(タイトル未定)	テーブル	アルトロン	未定
	★(タイトル未定)	アクション	アルトロン	未定
	ダカール'97	レーシング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	ナノテックウォリアー	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	ハイパー３Ｄピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	あかずの間	AVG	ヴィジット	未定
	DOKI DOKIプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	未定
	★テーマパーク２(仮)	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマン バトル＆チェイス	レーシング	カプコン	未定
	ロックマンX４	アクション	カプコン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	スーパーチャイニーズワールド	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	VIPER(仮)	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	MAKAI	アクション	ジョルダン	未定
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	ザウバー	シューティング	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	がんばれ森川くん２号	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ２	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	ウォーゴッズ	対戦格闘	ソフトバンク	未定
	MKトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	未定
	ヘクセン	3Dアクション	ソフトバンク	未定
	ベッドラム	アクション	ソフトバンク	未定
	ラストエキスプレス	AVG	ソフトバンク	未定
	装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	★アドヴァンストV.G.２	対戦格闘	TGL	未定
	キャット・ザ・リッパー ～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	ガンバレット(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	フォーミュラ・サーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	NETYOU	未定
	NOëL２(仮)	SLG	パイオニアLDC	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	グレートピーク～蒼天の白き神の座	SLG	パンドラボックス	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	銃夢(仮)	ARPG	バンプレスト	未定
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	リアルロボット戦線	SLG＋RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	マイホームドリーム	SLG	ビクターソフト	未定
	オーガリアン－亜人伝－(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	★バックガイナー	SLG	ビッグ	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	甲子園Ｖ	野球SLG	魔法株式会社	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定

■発売中止が決定した作品……●30in1対戦でゴー！(仮)(ヴィジット)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ゲームの達人2(サンソフト)1月10日●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●アクチャー・ゴルフ(ナグザット)1月●X-COM～未知なる侵略者(メディアクエスト)2月→春頃●上海 グレート・モーメンツ(サンソフト)1月17日●スターファイター3000(イマジニア)2月●GO II Professional対局囲碁(毎日コミュニケーションズ)11月下旬→12月27日●ハードボール5(SPS)11月29日→12月13日●NOT TREASURE HUNTER(アクティアート)12月→12月20日●シミュレーションズー(ソフトバンク)1月下旬●ビッグチャレンジゴルフ～東京よみうりカントリー編(バップ)1月→3月●レベル・アサルトII(BPS)12月20日→12月27日●ストリートレーサーエクストラ(UBIソフト)12月中旬→1月10日●NFLクォーターバッククラブ'97(アクレイムジャパン)12月→1月●NHLパワープレイ96(ヴァージンインタラクティブ)12月13日→1月10日●ヴァーチャルギャロップ騎手道～南井克巳(サンソフト)12月→12月27日[タイトル変更]●里見の謎(サンテックジャパン)12月20日→12月6日●バスタード!!～虚ろなる神々の器(セタ)12月→12月27日●黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA(トンキンハウス)12月中旬→12月27日●ドラゴンナイト４(バンプレスト)12月→1月31日●新スーパーロボット大戦(バンプレスト)12月13日→12月27日●バーニングロード(ビック東海)12月下旬→1月●ダライアス外伝(ベック)12月13日→12月20日●恐怖新聞(ユタカ)12月27日→1月24日

スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

HOT 10

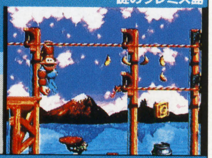
今月の売れ筋ソフト

おおかたの予想どおり『ドンキー3』が初登場1位。2位は，ホールで稼動中の現役実機をすばやく移植することで好評の『Palor！Mini 4』だ。『ロマサガ3』は3か月連続3位に輝く。

1 スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島

初登場

●任天堂
●アクション
●6,800円



2 Palor！Mini4 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム

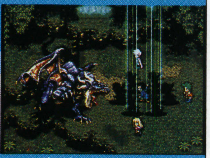
初登場

●日本テレネット
●パチンコ
●5,800円

3 ロマシング サ・ガ3

前3位

●スクウェア
●RPG
●11,400円



4 スーパードンキーコング2 ～ディクシー&ディディー

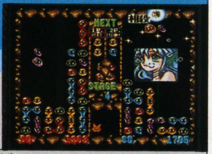
↑再登場

●任天堂
●アクション
●9,800円

5 す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス

↑再登場

●コンパイル
●アクションパズル
●6,800円



6 ↑前10位 ダービースタリオン96
●アスキー
●競馬SLG
●12,800円

7 前5位 牧場物語
●パック・イン・ソフト
●SLG
●7,800円

8 前7位 サラブレッドブリーダーⅢ
●ヘクト
●競馬SLG
●8,200円

9 ↑再登場 スーパー桃太郎電鉄DX
●ハドソン
●ボードゲーム
●9,500円

10 前4位 マーヴェラス～もうひとつの宝島
●任天堂
●AVG
●6,800円

さあ釣りだ！ バス釣りが楽しめるフィッシング・ソフト登場

『マザー』シリーズの作者としておなじみの糸井重里。釣り好きでも知られる彼の最新作は，その趣味を活かした釣りゲームだ。

このソフトはSA1という特殊チップを搭載しており，糸や竿の動きをダイナミックに表現している。実際の釣りと同様にバスのいる場所の選定や道具選びが楽しめるだけでなく，釣り上げたときの感覚もリアルで，経験者なら誰もが満足のいく仕上がりとなっているのだ。また，ほかの釣り人との競技なども用意されているぞ。

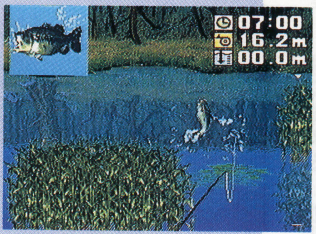
釣りを知らない人も心配するなかれ。「アドバイスこぞう」が専門的な知識や釣りかたのコツを教えてくれるので，初心者でも問題なくプレイできるのだ。

サテラビューにも対応していて，セントギガでは「サテラビューカップ・バストーナメント」がオンエアされる。ここでは糸井氏本人や，全国のバスプロたちと戦うことが可能だ。これまで釣り未経験だったキミも，このソフトでいきなりバスプロ！なんてこともあるかも!?　(加藤義文)

糸井重里のバス釣りNo.1

■任天堂　■フィッシング
■7,800円　■2月21日発売予定

▲釣具店では，糸井氏みずから釣り具を売ってくれるのだ。カンゲキ！



▶バスの習性や時間帯などを考え，釣り場所を決定しよう

今月の新作

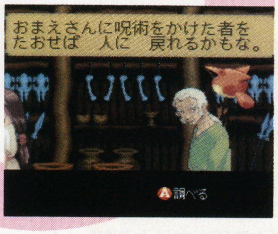
年末商戦も終わってしまい，いよいよ新作のタイトル数が少なくなってきた。今月は，タイトーから往年の名作『アルカノイド』シリーズの最新作が，アスキーからはジャンルのことなる3タイトルがリリースされる。さらに，最近はゴルフゲームのタイトルが多かったT&Eソフトから，ひさびさのRPG『BUSHI青龍伝』が登場。今月はまだソフトを選ぶ余地があるけど，さて来月は？

BUSHI青龍伝～二人の勇者

1/17　■T&Eソフト　■ARPG
■7,980円　■24メガ・カートリッジ

古代日本神話をベースとしたアクションRPG。主人公が一つ行動を起こすと敵も一つ行動する「リレイティブ・タイム・アクション」システムの導入で，戦略性に富んだゲーム展開が楽しめる。

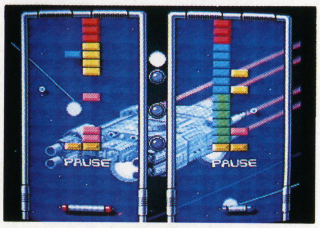
▶ストーリーだけでなく，音楽なども古代日本風に作られているのだ



◀お助けキャラの「ヲクウ」を上手に使えば，快適に冒険が進められるぞ

アルカノイド～Doh It Again

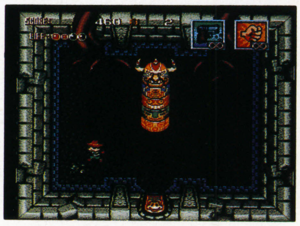
1/15　■タイトー　■アクション
■4,980円　■4メガ・カートリッジ



ファミコンで好評だったブロックくずしのリニューアル版。途中で出現するさまざまなアイテムを使用し，全99面に挑戦する。2P同時対戦プレイや，面エディットなどもできる。マウス対応。

ガンプル

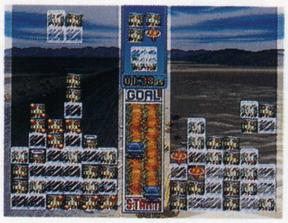
1/31　■アスキー　■ARPG
■8,000円　■24メガ・カートリッジ



キャラ原案に「クマのプー太郎」でおなじみの中川いさみを起用したコミカル・アクションRPG。ボタン一つで銃を撃つ，なぐる，伏せるなどのアクションを駆使して，島や地下洞窟を探検する。

ピキーニャ！

1/31　■アスキー　■アクションパズル
■6,800円　■16メガ・カートリッジ



ゲーム・デザインに宮岡　寛，キャラクター・デザインに桜　玉吉などが関わっている新感覚落ちものパズル。消したブロックを燃料としたレースゲーム・モードやステージエディットなどが斬新。

ミランドラ

1/31 ■アスキー ■RPG ■7,800円 ■24メガ・カートリッジ

▶倒れている勇者にハートをあたえると、ともに戦ってくれるようになるのだ

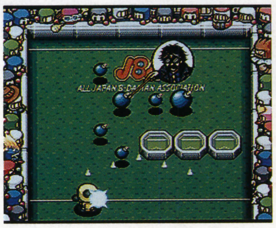
◀全200種類のアイテムは、1階にあるパペット商店に収集しておくことができる

プレイするごとにダンジョンの形状が変わるダンジョン・クリエイト型RPG。全50階のミランドラ城を，AIで動くキャラに命令をあたえて進んでいく。スキルシステムが戦略に幅を持たせている。

前号追補タイトル

ボンバーマンビーダマン

12/20 ■ハドソン ■シューティング ■5,980円 ■8メガ・カートリッジ



タカラから発売されている玩具「ボンバーマンビーダマン」をスーファミでゲーム化。1発のビー玉で，画面内にある爆弾をいくつ破壊できるかを競う。1P用，2P用，2P対戦用などモードも豊富。

前号追補タイトル

Parlor！Mini4 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム

11/29 ■日本テレネット ■パチンコ ■5,800円 ■12メガ・カートリッジ

同名シリーズ第4弾。今回は，豊富なリーチ・パターンで人気のCRデジパチ「CR大工の源さん」と，全絵柄で連チャンのチャンスがある「CRアラビアンハーレムEX1」の2機種を収録している。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

今月新たに発表された新作は，ハドソンの定番アクション『スーパーボンバーマン5』と，好評釣りシリーズの最新作『ふね太郎』の2タイトルのみ。3月ごろまでが正念場だろうか。

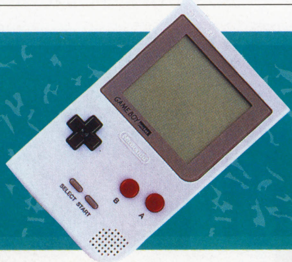
発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月21日	糸井重里のバス釣りNo．1	フィッシング	任天堂	（予）6,800円
2月28日	★スーパーボンバーマン5	アクション	ハドソン	6,980円
2月予定	プロ麻雀 兵	麻雀	カルチャーブレーン	6,980円
3月21日	プロ野球 熱闘パズルスタジアム（仮）	パズル	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）6,800円
春頃予定	ああっ女神さまっ（仮）	ボードゲーム	ケイエスエス	（予）10,800円
	★ふね太郎	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
未定	勾玉伝説	アクション	エニックス	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800/9,800円
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格

■発売中止が決定した作品……●クーリースカンク（ヴィジット）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●リングにかけろ（メサイヤ）未定●G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ（イマジニア）12月→12月20日●忍たま乱太郎3（カルチャーブレーン）12月20日→2月●実戦パチスロ必勝法！ツイン（サミー）12月13日→12月27日●ドラゴンナイト4（バンプレスト）12月→12月27日●同級生2（バンプレスト）12月→3月●すごろく銀河戦記（ボトムアップ）12月下旬→12月19日●ニチブツコレクション2（日本物産）12月下旬／16メガ→12月27日／12メガ●プロ野球スター（カルチャーブレーン）12月27日→1月17日

ゲームボーイ GAME BOY



HOT 5 今月の売れ筋ソフト

今月のトピックスにもあるように，『シレンGB』は爆発的人気のようだ。近々再販もあるようだし，しばらくはトップをつづけそう？

1	初登場	不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物 ●チュンソフト ●RPG ●3,900円
2	前2位	ポケットモンスター・緑 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	前3位	ポケットモンスター・赤 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
4	前1位	ピクロス2 ●任天堂 ●パズル ●3,000円
5	初登場	ドンキーコングランド ●任天堂 ●アクション ●3,000円

青いなボウズ 今度の『シレン』は青パッケージ！

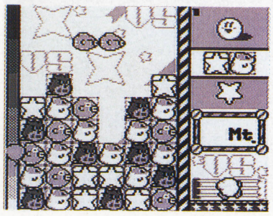
あまりの好評ぶりに完売したお店が続出している『シレンGB』。チュンソフトでは，初回販売分完売を記念して『シレンGB』のパッケージの色を変えて再販するそうだ。色は，初回の赤に対し，今回は青。買いそびれた人もコレクターも，速攻ゲットだ！

◀色がちがうだけで，ゲーム内容にちがいはないのだ

スーパーゲームボーイ対応

カービィのきらきらきっず

1/25 ■任天堂 ■アクションパズル ■3,000円 ■2メガ・カートリッジ



人気キャラクター「カービィ」が主役のアクションパズル。同じ絵柄のパネルを使ってなるべく多くの星をはさんでいく。通信ケーブルによる対戦や，タイムアタックモードなどが収録されている。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

『GBギャラリー』は2月に延期された。タイトーは『バラエティーパック』を発売。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月28日	★タイトーバラエティーパック	オムニバス	タイトー	3,800円
2月予定	シェラザード伝説 ザ・プレリュードGB（仮）	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
3月予定	麻雀伝説 兵	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
未定	マジェスティック・マジシャン（仮）	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ（13色）対応ソフト				
1月31日	★ズープ	アクションパズル	やのまんゲームズ	（予）2,800円
2月1日	ゲームボーイギャラリー	アクション	任天堂	3,000円
2月予定	ミニ四駆GBレッツ＆ゴー	RPG	アスキー	未定
春頃予定	ポケットモンスター2・金	RPG	任天堂	3,000円
	ポケットモンスター2・銀	RPG	任天堂	3,000円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●テトリスプラス（ジャレコ）12月下旬→12月27日●スーパーブラックバスポケット（スターフィッシュ）12月20日→12月27日●ミニ4ボーイ（J・ウイング）12月27日→12月20日●スーパーチャイニーズファイターGB（カルチャーブレーン）12月27日→12月28日

★……今月DataBaseに初登場した新作

PC-FX

今月は新作の発売がありません。ランキング・トップは，初登場の『ファーランドストーリーFX』。来月は『アンジェSP2』が飛び込んでくることでしょう。

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

順位		タイトル
1	初登場	**ファーランドストーリーFX** ●TGL／NEC HE ●SLG＋RPG ●7,800円
2	前1位	**ブルーブレーカー～剣よりも微笑みを** ●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円
3	前3位	**ふしぎの国のアンジェリーク** ●光栄／NEC HE ●ボードゲーム ●6,800円
4	前2位	**きゃんきゃんバニーエクストラDX** ●カクテルソフト ●AVG ●8,800円
5	前5位	**女神天国II** ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●7,800円

DataBase PC-FX新作発売予定表

延期されていた『バウンタリーゲート』の発売日が1月24日に決定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
2月28日	アニメフリークFX VOL.4	ディスクマガジン	NECホームエレクトロニクス	未定
3月予定	ラスト インペリアル プリンス（仮）	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	未定
春頃予定	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
未定	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8,800円
	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	スパークリングフェザー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	惑星攻機隊りとるキャッツ（仮）	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遙かなるオーガスタ3（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム（パック・イン・ビデオ／NEC HE）未定→1月24日

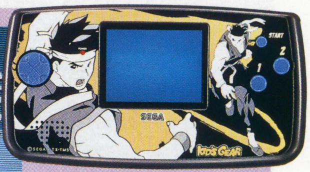
ゲームギア GAME GEAR

ファイナル 今月をもってゲームギアのコーナーは終了です

発売タイトルとして予定されていた『ミッキーとミニーのハッピーダイアリー』の中止が発表された。よって，現時点でのゲームギアの新作予定タイトル数がゼロになったため，当コーナーは今月をもって終了させていただく。

90年10月の発売から約6年間にわたり，カラー・ハンディ・ゲーム機として親しまれてきたゲームギア。発売タイトルは全197本におよぶ。本体とソフトを同梱した「プラス1パック」や，人気キャラが本体に描かれた「キッズギア」などで話題をふりまいたこともあった。今後セガはサターンに全力をかたむけてくれることだろう。

（八巻将之）



▲『バーチャ』のキャラ・イラストが描かれたキッズギア

◀本体と同時発売された3タイトルの一つ『スーパーモナコGP』。なつかしい！

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ペット倶楽部いぬ大すき！（セガ）12月→12月6日［タイトル変更］

その他の家庭用ゲーム機

DataBase PCエンジン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン1＆2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円

DataBase 3DO新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	テレビのツボ～迷プロデューサー伝説	SLG	MBS企画／日本アソビプランズ	6,800円
	即戦力の定石	囲碁	G.A.M.	未定
	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
	ライズ オブ ザ ロボット	対戦格闘	マルチソフト	8,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	（予）6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	4,800円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ドラえもん～のび太のドキドキ！おばけランド	アクション	エポック社	5,500円
	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	アウト・オブ・ザ・デスマウント	シューティング	J・ウイング	未定
	新日本プロレスリング 激闘伝説	プロレス	トミー	未定
	バウンド・ハイ！	アクション	任天堂	未定
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

DataBase プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	きかんしゃトーマスの かずといろとかたちのおはなし	教育	バンダイ	5,800円
	それゆけ！アンパンマン（仮）	未定	バンダイ	（予）4,800円
	ドラえもん ～ドキドキ！どうぶつ大冒険！	教育	バンダイ	5,800円
	ニュートンミュージアム 遙かなる宇宙（仮）	図鑑	バンダイ	（予）3,800円

DataBase レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼LD-ROM²				
未定	UFO AND ET	エンターテインメント	パイオニア	未定
▼メガLD				
未定	UFO AND ET	エンターテインメント	パイオニア	未定
	NHK中国語会話（仮）	教養	パイオニア	未定

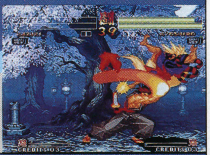
アーケードゲーム
ARCADE GAME

HOT 10
今月の人気ソフト

今月も『バーチャ3』が首位をキープ。初登場は，6位の『ライデンファイターズ』。高難易度だが多くのプレイヤーの人気を獲得しているようだ。『バーチャストライカー』もロングヒットとなっている。

1 バーチャファイター3
前1位
●セガ
●対戦格闘

2 サムライスピリッツ天草降臨
↑前5位
●SNK
●対戦格闘



3 X-MEN VS. ストリートファイター
前2位
●カプコン
●対戦格闘

4 ストリートファイターZERO2ALPHA
前4位
●カプコン
●対戦格闘

5 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
前3位
●SNK
●対戦格闘

6	初登場	ライデンファイターズ	●セイブ開発 ●シューティング
7	前7位	電脳戦機バーチャロン	●セガ ●3Dアクション
8	↑前9位	バーチャファイター2	●セガ ●対戦格闘
9	↑再登場	バーチャストライカー	●セガ ●サッカー
10	前6位	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	●カプコン ●クイズ

当たり判定は? 『首領蜂』の続編が登場するぞ

シンプルな操作系と独自の得点システムを採用した縦スクロール・シューティング『首領蜂』の続編が発売されることになった。基本的なゲーム・システムや操作系は前作と同じ。ショットとボンバー，さらにショット・ボタンを押しっぱなしで発射されるレーザーで，敵をやっつけていくのだ。

新要素は二つ。一つは，スタート時に自機の性能をショット強化，レーザー強化の2タイプから選択できること。前作ではレーザーの使いどころがポイントだっただけに，選択に悩まされそうだ。もう一つは，ボムを使うと画面上のすべての弾がボーナス得点になること。“ボムは緊急回避”という固定観念を打ち破る，革新的なフィーチャーと言える。

前作以上に点数稼ぎや攻略に戦略性が要求されそうな『怒首領蜂』。発売を心待ちにしていよう。

（開田清隆）

◀ボンバーで敵弾を得点にするシステムのおかげで，点数稼ぎがよりアツくなる

怒首領蜂（ドドンパチ）
■アトラス ■シューティング
■発売日未定

◀▼機体選択も可能。ゲットポイントシステムもある

アツい稼ぎ!!

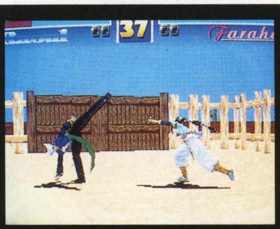
つぎなるEX 生まれ変わった『ファイターズインパクト』

現在，ゲーム・センターで稼働中の『ファイターズインパクト』の新バージョンが早くも登場する。

▲バラゾックをはじめとする，計5人のボス・キャラクターが使用できるぞ

おもな変更点は以下の三つだ。
●ボスキャラが使用可能
●ボタンでガード動作
●「ヒートシステム」を撤廃，新システムとして「モーションスライドコンボ」を採用

新システム「モーションスライドコンボ」の搭載で，連続技を受ける側もさまざまな回避行動がとれるようになった。これで，よりアツい対戦が楽しめるわけだね。



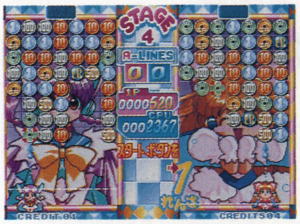
ファイターズインパクトEX（仮）
■タイトー ■対戦格闘
■発売日未定

今月の新作

今月は注目作が目白押し。『デイトナ』チームが制作した『スカッドレース』ほか，大ヒットした格闘シリーズの続編『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』『鉄拳3』などが人気となりそうだ。また，スキー・シーズンにあわせてナムコとセガが発売する『アルペン2』『スーパーG』の2タイトルも要チェック。スキーに行けない人は，ゲーム・センターの雪山を滑走してガマンだ。

マネーアイドルエクスチェンジャー

1/15 ■フェイス ■アクションパズル ■MVS



画面上部から降りてくるコインを並べ替え，同じものをそろえて両替し，消していく対戦型パズル。使用するキャラは8人の中から選択が可能。キャラ・デザインは石田敦子が担当している。

ヘブンズゲート

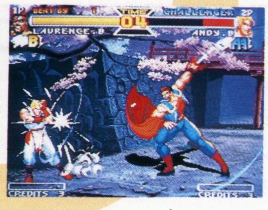
1月 ■アトラス ■対戦格闘

ポリゴン使用による3D格闘。登場する8人のキャラクターにはそれぞれ「血脈」が設定されており，それにおうじた「ソルパワー」という特殊能力で，強力な攻撃をくりだすことができる。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

1月 ■SNK ■対戦格闘 ■MVS

▶クラウザー、チン・シンザン、タン・フー・ルー、ローレンスの4人が復活



◀3ラインバトルは2ラインに変更された。ファイティングレベルは健在だ

MVSを代表する格闘シリーズ第6弾。『リアルバウト～』に登場した15人（ギースをのぞく）に加え，旧シリーズの4キャラが使用できる。「ダウン回避」や2ラインによるバトル・システムを採用。

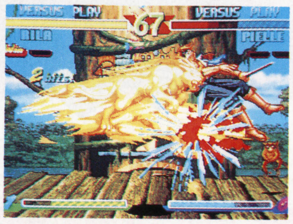
ユキブタマン-P

1月 ■カネコ ■アクション

固定画面タイプのトップビュー・アクション。レバーとボタンでキャラをあやつり，雪玉を作ってフィールド上の敵をやっつけていく。30面構成で，ステージ間にはストーリー・デモが挿入される。

ブレイカーズ

12/17 ■ビスコ ■対戦格闘 ■MVS



ルール無用の武術大会「FIST」を舞台に展開される対戦格闘ゲーム。ゲージをタメることにより超必殺技が使用できるほか，空中コンボや移動起きあがりなどのシステムを導入している。

アルペンレーサー2

12/下 ■ナムコ ■スキー

人気のスキー体感ゲームの第2弾。競技スタイルは「モーグル」「ダウンヒル」など3種類から選択可能で，2コース・二つのゲームモードを搭載。最大2人までの通信対戦機能を装備している。

セガスキー・スーパーG

12/下 ■セガ ■スキー

アルペンスキーの種目「スーパーG」を題材にしたスキーレース。筐体のフット・コントローラにより，高速ターンやジャンプの着地などの感覚を再現している。4台までの通信対戦が楽しめる。

鉄拳3

12/下 ■ナムコ ■対戦格闘

「時限プログラム」などで話題を呼んだ人気3D格闘ゲームの第4弾。『鉄拳2』から20年後の世界が舞台で，登場キャラも大幅に変更されている。動きにはモーション・キャプチャーを採用。

ヴァーサスネットサッカー

12月 ■コナミ ■サッカー

プレイ画面を二つの視点から選択できるサッカー。レバーとボタンの特殊動作で，相手のチェックをフェイントなどでかわすトリックプレイが可能。2人対2人の通信対戦プレイも楽しめる。

スカッドレース

12月 ■セガ ■レーシング

インターナショナルGTレースをモチーフにしたレーシング。実際のレースにエントリーしている4種類のマシンが登場，コースも四つ用意されている。高性能CGボード「モデル3」を採用。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『マジドロ3』が発表された。『羅媚斗』はEAVが制作している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
96年予定	対戦麻雀ファイナルロマンス4	麻雀	ビデオシステム
1月下旬	麻雀ハイパーリアクション2	麻雀	サミー
	★ファイヤースプリット	ボウリング	メトロ
2月予定	★怒首領蜂	シューティング	アトラス
	★ファイターズインパクトEX（仮）	対戦格闘	タイトー
	清水市代女流四冠王監修 女流将棋教室	将棋	ビスコ
3月予定	★アルカノイドリターンズ（仮）	アクション	タイトー
春頃予定	あすか120%（仮）	対戦格闘	カネコ
	PF573（仮）	対戦格闘	コナミ
夏頃予定	★対戦格闘（仮）	対戦格闘	カネコ
	シューティング（仮）	シューティング	カネコ
	★レーシング（仮）	レーシング	カネコ
未定	アルティメイトドメイン（仮）	対戦格闘	アトラス
	グルーヴ オン ファイト	対戦格闘	アトラス
	ヴァンパイアIII（仮）	対戦格闘	カプコン
	スターグラディエイター 2（仮）	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターIII	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	ソーラーアサルト	3Dシューティング	コナミ
	★羅媚斗（ラビット）	対戦格闘	ジャレコ
	Gダライアス	シューティング	タイトー
▼MVS対応			
春頃予定	★マジカルドロップ3	アクションパズル	データイースト
未定	QP	オムニバス	サクセス
	ネオ・ボンバーマン（仮）	アクション	ハドソン
▼ST-V対応			
冬頃予定	紫炎龍	シューティング	童
未定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
	コットン2	シューティング	サクセス
▼ピンボール			
未定	スケアド スティフ	ピンボール	タイトー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●さるかにハムぞう（カネコ）12月→1月下旬●ウォーザード（カプコン）12月→12月12日●マクロスプラス（バンプレスト）11月下旬→12月6日●3on3ダンクマッドネス（ビデオシステム）11月下旬→12月●ジャンジャンパラダイス（カネコ）12月→12月中旬●ストリートファイターEX（カプコン）12月中旬→12月26日●ソニックウイングスリミテッド（ビデオシステム）11月下旬→12月

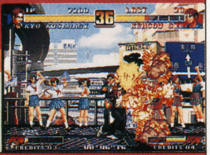
★……今月DataBaseに初登場した新作

ネオジオ
NEO・GEO

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

今月は初登場もふくめ，1位から5位まですべて格闘。あらためてネオジオが格闘に強いと実感させられる。すべてSNKというのもスゴイ。

1 前1位
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(CD)



●SNK
●対戦格闘
●8,800円

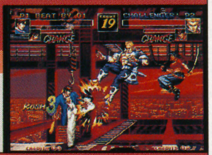
2 初登場
サムライスピリッツ天草降臨

●SNK
●対戦格闘
●32,000円

3 前2位
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

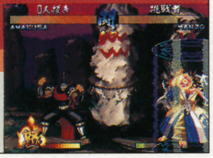
●SNK
●対戦格闘
●32,000円

4 初登場
風雲スーパータッグバトル



●SNK
●対戦格闘
●32,000円

5 ↑再登場
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(CD)



●SNK
●対戦格闘
●7,800円

テンコ盛り『KOF'96』の魅力いっぱいのCDが発売！

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』ファンに朗報！『KOF'96』のキャラクターの魅力をおさめたスペシャル・ソフトがネオジオCDで発売される。収録内容は以下のメニューのとおりだ。

●ゲームイントロ

『KOF'96』で使われているビジュアル・シーンと，オフィシャル・ストーリーの紹介。

●キャラクター・プロフィール

全29キャラと，その声優のプロフィールを見ることができる。

●コマンドリスト

必殺技のコマンドが表示されたあと，『KOF'96』のゲーム画面で60秒間技の練習ができる。

●サウンドプレイ

『KOF'96』のBGMを聴ける。作曲者のコメントつきだ。

さまざまなモードで遊べるビジュアルCD。　（開田清隆）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション

■SNK　■ディスクマガジン
■3,800円　■2月14日発売予定 ※CD-ROMのみ

◀ゲーム中のデモで使用されているグラフィックを見ることができる

▼▶各キャラのコマンドリストと練習モードを装備。終了すると，使用キャラがレベルを判定してくれる

▶キャラ，声優のプロフィールに加え，ゲームでは未使用のボイスも収録

ファンはぜひゲット

今月の新作

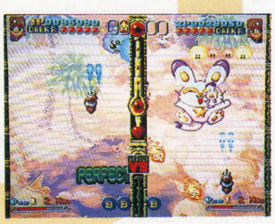
今月リリースされるのは『スプライツ』1本のみ。いままでの格闘や落ちものパズルに飽きてしまった人にもオススメしたい対戦ゲームだ。アツい敵避けが楽しいぞ。

ティンクルスタースプライツ

1/31　■ADK　■シューティング
■29,800円　■146メガ・カートリッジ

アクションパズルの要素を取り入れた対戦シューティング。自分側のフィールドの敵を連続して破壊することにより，相手側に敵を送ることができる。使用キャラは9人＋αから選択可能。

▶1人用のストーリー・モードでは，こんなデモシーンも用意されている



◀大きい連爆を起こせば，相手フィールドにボスキャラを送ることもできる

DataBase ネオジオ新作発売予定表
対戦格闘ゲームが2本入ってきた。『真説サムスピ』の発売日が再決定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
未定	★リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定
	★ブレイカーズ	対戦格闘	ビスコ	未定
▼ネオジオCD				
2月14日	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション	オムニバス	SNK	3,800円
2月21日	ティンクルスタースプライツ	シューティング	ADK	未定
3月28日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
未定	得点王 炎のリベロ	サッカー	SNK	未定
	風雲スーパータッグバトル	対戦格闘	SNK	未定
	★リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定
	★ブレイカーズ	対戦格闘	ビスコ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●12月第1週
30位　catchy／金月真美（キングレコード）／10,880枚
36位　ツインビーPARADISE 3 Vol. 6（キングレコード）／9,410枚
47位　Be Myself／丹下　桜（キングレコード）／7,310枚
82位　ドラゴンクエスト伝説／すぎやまこういち（ポリグラム）／3,770枚

●12月第2週
52位　catchy／金月真美（キングレコード）／7,250枚
68位　Be Myself／丹下　桜（キングレコード）／5,370枚
92位　ツインビーPARADISE 3 Vol. 6（キングレコード）／3,540枚

●12月第3週
23位　月刊ときめきメモリアルNo. 5（キングレコード）／14,070枚
52位　サムライスピリッツ天草降臨（ポニーキャニオン）／7,090枚
77位　catchy／金月真美（キングレコード）／4,190枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

超能力大戦

サイキッカーたちの悲しい物語を聴け！

先月号の「サイキックフォース命ＥＸ」のコーナーでも紹介したが，12月8〜29日にかけて，TBSのラジオ番組「子安・氷上のゲムドラナイト」内で『サイキックフォース』のラジオドラマがオンエアされた。AとBの二つのパターンから，リスナーの投票によってどちらかを放送する「インタラクティブ・ドラマ」という画期的なシステムを取り入れ，好評のうちに放送は終了したが，このA・B両パターンをすべて収録したアルバムが今月8日にリリースされたのだ。

ラジオでは放送されなかった部分はもちろん，次週予告になっているガイダンス部分のトーク（漫才？）もしっかりと収録されているので，サイキッカーたる諸君はぜひアルバムを聴いてほしい。

さて，今月はこのドラマに出演した声優のかたがたからコメントをいただいてきたので，紹介しておこう。（北野聡士）

●キース&ゲイツ役・津久井教生「一番の聞きどころは……やっぱりガイダンスかな？（笑）」

●ウェンディー役・氷上恭子「全体的に暗いムードのお話ですが，AとB両方のパターンを聴いて楽しんでください」

●バーン役・子安武人「ガイダンスがおもしろいので，そこまでしっかりと聴いてください」

●ウォン役・真殿光昭「（ガイダンスは）くっだらないけどね（笑）」

●ソニア役・白石文子「どっぷり暗い役になっちゃいましたけど，聴いてくださいね」

▲ドラマ出演の声優さん全員集合。ちなみにバーンとウェンディー以外はゲームと同じキャストだ

恋愛ドラマ

『卒業クロスワールド』のドラマが登場！

『サイキックフォース』につづいて，現在「子安・氷上のゲムドラナイト」内で放送されているドラマが，『卒業』シリーズの最新作『卒業クロスワールド』だ。1月26日まで合計4話が放送されるが，やはりリスナーの手によってドラマのパターンが決まる「インタラクティブ・ドラマ」方式を採用している。同名ゲームの新キャラクターとして登場した横山めぐみを主人公に，ストーリーが展開していくのだ。高校生たちのひと夏の青春を描いており，これまでのインタラクティブ・ドラマとは，雰囲気がちょっとちがっているぞ。

▲ドラマ・キャストのかたがた。放送は毎週日曜25時から

ドラマの内容をすべて収録したアルバムも，2月21日に発売予定。ラジオ放送が聴けない人も，自分が聴きたかったストーリーが放送されなかった人も，アルバムのほうでしっかりチェック！

おつかれさま★

「B.O.F.」アフレコ・ミニ・レポート

先月で告知したとおり，12月23日にネオジオワールドにて「B.O.F.—The Band of Fighters—」がデビューした。当日彼らが披露してくれた歌やトークは，11月27日&12月2〜4日にかけて，おなじみの声優陣によって収録されたもの。とくに2日には，野中さん，安井さん，橋本さん，生駒さんと，メンバーのほとんどがそろい，さらにデビュー・アルバムとなる「ネオジオDJステーション」の収録も行なわれていたため，曽木さん，ほりえさん，藤城さん，前塚さんもスタジオに。誰もが「こんなに人が集まって仕事をする機会は少ないので楽しい」と言っていたのが印象的だった。ちなみに，このときうかがった話によると，「DJステーション」は，かなりトンでるギャグドラマが満載だとか。（中村京子）

▲デビュー・アルバムにはB.O.F.メンバーだけでなく，ユリや舞たちも出演するのだ

ドキドキ♥

『m〜君を伝えて』のライブ開催

サターンとPSで発売中の交換日記シミュレーション『m〜君を伝えて』の主題歌を手がけたバンド「トイズ・プラネット」のライブが，原宿にて行なわれる。祭日のお昼からなので，気軽に聴きにいってみよう。当日券もあるそうだ。

●日時：97年1月15日（日）　12:00開場　12:30開演
●場所：原宿ルイード（JR山手線原宿駅下車）
●前売り券：1,500円（1ドリンク）
●問い合わせ先：アイドルワンダーランド（☎03-3403-0123）

今月の新作

GM大賞前で追補タイトルが大量に。史上最高数になったGM大賞に，ぜひ投票をお願いします。

あなたのやり方でだきしめて／丹下　桜

1/1　■キングレコード　■1,000円（税込）
■CDシングル　KIDA-7620

アルバム「Be Myself」（38ページにて紹介）からのピックアップと，彼女が作詞を手がけた新曲，モノローグ版「あしたいろのベンチ」を収録。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①あなたのやり方でだきしめて②True Love③あしたいろのベンチ～monologue～④あなたのやり方でだきしめて(karaoke)
作詞：かの香織（①），丹下　桜（②）
作曲：かの香織（①），宮島律子（②）
編曲：新川　博

月刊ときめきメモリアルNo. 6

1/1　■キングレコード　■2,200円（税込）
■CD　KICA-7716

ドラマは朝日奈夕子編最終回。夕子とひろしの恋の行方は？　キャラクター企画の「イングリッシュ英語」は，海外収録を敢行。英語が苦手なときメモラー必聴？

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク1月号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル「最後の夏休み」最終回「夜明けのエンディング」③もっと！ときめきラジオトーク1月号（後編）④虹の彼方へ⑤初詣LOVE MOTION⑥バスルームトーク～古式ゆかり編～⑦片桐彩子の「イングリッシュ英語」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：さゆ鈴（④⑤）
作曲：小西真理（④），岩崎元是（⑤）
編曲：岩崎元是（④⑤）
声の出演：金月真美（④ボーカル），よしきくりん（⑤ボーカル），川口雅代ほか

CDドラマ　英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～最終章「黄昏の大地」

1/1　■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-1192

真実の島で作った呪いの解毒薬で，ルティスは助かった。彼女とガウェイン，そして再会したダグラスとともに，アヴィンは神宝をさがして旅をつづける。途中，さまざまな真実と出会いながら，彼らはついに運命の地にたどり着く。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：①第7話「哀しみの墓標」②第8話「冥府の霊窟」③第9話「熱き命の願い」④ONE BEAD OF SCARLET
作詞：Cara Jones（④）
作曲：Sound Team jdk
編曲：辰巳博成（④）
ボーカル：Cara Jones（④）
声の出演：森川智之，緑川　光，平松晶子ほか

はいぱぁセキュリティーズS

1/8　■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCB-00238

TOKYO-FM「穴井夕子のミラクル・ゲーマー・キッズ」で放送されたミニドラマほか，ゲームBGM，アレンジ曲などを収録。

ゲーム発売元：ビクターソフト
収録曲：①opening “Down Town Boy” ②prologue③what's your name ? ④schedule⑤start ! ⑥original short story＃1⑦good times⑧feelin' alright⑨relax⑩original short story＃2⑪car chase ! ⑫fight ! ⑬original short story＃3⑭dress up ! ⑮map⑯epilogue⑰original short story＃4⑱map information（98 only-arrange version）⑲original short story＃5⑳personal information（98 only-arrange version）㉑ending “Sweet Little Sweet”
声の出演：皆口裕子（①ボーカル），吉田古奈美（①ボーカル），豊嶋真千子（①㉑ボーカル）ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD

サイキックフォース　ドラマCD

1/8　■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCB-00239

二つのストーリー展開で楽しめるドラマCD第3弾。バーンとキースがおくる，ラジオ用予告＆ガイダンスも聴ける。

ゲーム発売元：タイトー
収録曲：〈ストーリー1〉①第1回「超能力集団ノア」②第2回「リチャード・ウォンの策謀」③第3回「狂乱のサイキッカー，ブラド」④最終回「炎と氷の迷宮（ラビリンス）」〈ストーリー2〉⑤第2回「光のエミリオ，風のウェンディ」⑥第3回「傷心のサイキッカー，エミリオ」⑦最終回「終わりのない鎮魂」〈おまけ〉⑧ラジオガイダンスその1⑨ラジオガイダンスその2⑩ラジオガイダンスその3
声の出演：子安武人，白石文子，真殿光昭ほか

ときめきメモリアル　サウンドコレクション4

1/14　■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-7749

春，秋，冬のシーズンBGMのほか，キャラクター・テーマ，デート・スポット曲から計10曲を選んでアレンジ。作曲者からのメッセージを掲載したブックレットも。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①芽生え②こたつでみかん③確かな命④おまかせNetwork⑤今だけラブストーリー⑥高貴なる家系⑦太陽に夢中⑧青くゆれる心⑨あなたはパーフェクト⑩枯れ葉の足音

ステレオドラマ　ツインビーPARADISE 3 Vol. 8

1/14　■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-7738

隠された本当の宝をさがすため，ライトたちはふたたびインタク島へ。孤島に眠る「シンディのメッセージ」とは……。ブックレットには吉崎観音ひさびさのコミックを，初回特典CDにはシナモン博士を迎えたゲストトークを収録。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第8話「記憶の中の宝物」〉①Part1「もう一度あの島へ」②Part2「2枚目の地図」③Part3「古典的拷問はイヤ」④Part4「シンディのメッセージ」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座⑥あなたのそばに「合言葉はBee！」⑦ハッピーどんぶり島旬　其の八
声の出演：田中真弓，椎名へきる，西原久美子ほか
初回特典：スペシャルCDシングル

ソニックウイングスリミテッド

1/18　■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00242

アーケード版だけでなく，もとになったサターン＆PS版『～スペシャル』のサウンド＋真尾まおのボーカル曲を収録。

ゲーム発売元：ビデオシステム
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①オープニング（Special）②オープニング（Limited）③キャラクター選択④東京ステージ⑤空中ボス（Special）⑥ステージクリア（Special）⑦京都ステージ⑧地上ボス（Limited）⑨ステージクリア（Limited）⑩マットグロッソステージ⑪パリステージ⑫空中ボス（Limited）⑬黒い森ステージ⑭地上ボス（Special）⑮イギリスステージ⑯グランドキャニオンステージ⑰シリア砂漠ステージ⑱ウラル山脈ステージ⑲ニューヨークステージ⑳ボスボラス海峡ステージ ㉑パナマ運河ステージ ㉒メキシコステージ ㉓ハワイステージ ㉔赤の広場ステージ ㉕衛星軌道上ステージ ㉖異空間ステージ ㉗バミューダ深海ステージ ㉘ラストボス ㉙隠しボス ㉚隠しボス2 ㉛メカキートンのテーマ ㉜シルバーのテーマ ㉝緋炎のテーマ ㉞緋炎のテーマ（お笑い） ㉟真尾まおのテーマ ㊱真尾まおのテーマ（しっとり） ㊲ヴォルクのテーマ ㊳アンジェラのテーマ ㊴アンジェラのテーマ（しっとり） ㊵北白川小兎美のテーマ ㊶ハッピーエンディング ㊷爽やかエンディング ㊸シリアスエンディング ㊹かっこいいエンディング ㊺大ボケエンディング ㊻しっとりエンディング ㊼バッドエンディング ㊽ドッキーン!! ㊾変なエンディング ㊿スタッフロール 51ネームエントリー 52アンジェラボムファンファーレ 53マトリョーシカボムBGM 54USAGI無敵ボムBGM 55ディアブローン無敵ボムBGM〈ボーナス・トラック〉56音速娘 57つきのさかな〈S.E.コレクション〉58S.E.Collection
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

SONIC SKATE SURVEYOR／O.M.Y.

1/18 ■ポニーキャニオン ■CD PCCB-00243 ■1,500円（税込）

先月にひきつづき登場する，O.M.Y.の廉価アルバム。この「SONIC SKATE SURVEYOR（ソニック・スケート・サーベイヤー）」は，インディーズ時代の彼らのデビュー・アルバムでもある。'80年代テクノファンにとっては，曲目を見ただけでも涙モノ。

収録曲：①VOLLEY②MUD MORNING③PUNISHMENT④EAST WEST⑤GAIA TERMINATION⑥FAMILY PLANS⑦RADIACTIVE⑧MISS⑨LOUGE⑩1,000 KNIGHTS

ネオジオDJステーション／新世界楽曲雑技団 featuring B.O.F.

1/18 ■ポニーキャニオン ■CD PCCB-00244 ■2,500円（税込）

「B.O.F.」のデビュー・アルバムとなる，ラジオ番組風のドラマCD。ネオジオワールドでしか聴けないキャラクター・ボーカル曲も収録。

ゲーム発売元：SNK
収録曲：①We are The B.O.F.！②ネオジオDJステーション！～パーソナリティ：麻宮アテナ③ためらいを焼き尽くせ！④ネオジオDJステーション！～CM「バー・イリュージョン」⑤ネオジオDJステーション！～番組1「バー・イリュージョンへようこそ」⑥ネオジオDJステーション！～「ナコルルの天気予報」⑦声を聞かせて……⑧ネオジオDJステーション！～番組2「舞ちゃんの電話相談室」⑨ネオジオDJステーション！～CMそば処「八神庵（やがみあん）」⑩ネオジオDJステーション！～「アテナのおたよりコーナー」⑪月の狂炎⑫ネオジオDJステーション！～番組3「連続ドラマ・草薙家の一族」⑬ネオジオDJステーション！～CM RPG「草薙家の一族」⑭ネオジオDJステーション！～パーソナリティ：麻宮アテナ⑮恋を待ちきれない⑯ネオジオDJステーション！～番組4「ナコルルのお料理ばんざい！」⑰ネオジオDJステーション！～番組5「京のポエム（今日のポエム）」⑱ネオジオDJステーション！～CM「K.O.F 2070」⑲ネオジオDJステーション！～パーソナリティ：麻宮アテナ⑳B.O.F.Alive〈ボーナス・トラック〉㉑Message from B.O.F. ㉒The Bass Is A Fact
声の出演：草薙　京，八神　庵，麻宮アテナほか
初回特典：NEO・GEOキャラ・ネオプリントシール

クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と

1/18 ■ポニーキャニオン ■CD PCCB-00245 ■2,500円（税込）

吉田信昭によるアレンジ・サウンド＆ボーカル曲をはじめ，ゲーム・キャラクター7人と西村ちなみ出演の，温泉を舞台にしたオリジナル・ドラマが展開する。ドラマはアドリブ部分も多いので，声優たちの素顔が楽しめる？

ゲーム発売元：日本物産
収録曲：①opening「この空はどこにつづくの」②CDドラマ「ドキドキ温泉旅行!!」第1幕「それは突然やってきた！」③BGM1：MODE SELECT④第2幕「久しぶりだね，半分集合!?」⑤BGM2：弥生のテーマ⑥第3幕「嵐を呼ぶ珍入者！」⑦BGM3：PLAYER:Sリーチ⑧第4幕「お騒がせ8人娘！」⑨BGM4：決勝リーチ！⑩第5幕「天使たちに花束を！」⑪BGM5：この夢を抱きしめて⑫ending「Memories」
声の出演：國府田マリ子，氷上恭子，西村ちなみ（①⑫ボーカル）ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD

アドヴァンスドパワードール2

1/21 ■NECアベニュー ■CD NACL-1265 ■2,800円（税込）

『アドヴァンスドパワードール2』のサウンドを，フル・アレンジ収録。ファンのあいだで定評のある同シリーズのアルバムだが，今回はアコースティック楽器とコンピュータ・サウンドの融合により，これまでの作品とはちがった雰囲気がただよう。

ゲーム発売元：工画堂スタジオ
収録曲：①TIPTOP THRILL②GETTING THERE③WAVE④J.A.V.E⑤POPPOBOOV⑥WIND FLAW⑦FUTURITY⑧SPEEDY⑨BREATH OF ABYSS⑩QUIET AFTERNOON⑪BELIEVE IN MOTIVATION
ボーカル：PENNY（⑪）
作詞：遠藤れいこ（⑪）
作・編曲：斉藤博人

ブラディブライド　いまどきのバンパイア　サウンドトラックス&オリジナル・ドラマ

1/21　■NECアベニュー　■2,800円（税込）
■CD　NACL-1270

PSで登場した恋愛SLGのサウンドを，早くもアルバム化。16曲のBGMと，ゲーム・キャラクターを演じる声優たちによるミニドラマが収録されている。

ゲーム発売元：アトラス
収録曲：①オリジナル・ドラマ「毎日がスクランブル」第1話②オリジナル・ドラマ「毎日がスクランブル」第2話③オリジナル・ドラマ「毎日がスクランブル」第3話④オリジナル・ドラマ「毎日がスクランブル」第4話⑤キャラ登場⑥女の子たちのおしゃべり⑦聖良のテーマ⑧昼間の繁華街⑨杏奈のテーマ⑩平日⑪使い魔⑫夜の繁華街⑬絵里香のテーマ⑭コンフィギュレーション⑮VハンターREOのテーマ⑯カレンのテーマ⑰女の子からの告白⑱フェイドからの告白⑲バトルザコ⑳バトル中ボス
声の出演：結城比呂，緒方恵美，井上喜久子ほか

マッコウ'sすぺしゃる

1/21　■NECアベニュー　■2,500円（税込）
■CD　NACL-1271

ドン・マッコウこと溝口　功がこれまでに手がけてきた数々の作品のなかから，10曲を選んで収録。ゲーム中のボーカル曲あり，アルバムのためのアレンジ曲ありと，活動の幅広さを実感させる。

収録曲：①ヒロインは休めない（「ドラゴンマスターシルク2プレミアムCD」イメージソング）②Let's Pro-Wrestling！（「レッスルエンジェルス」より）③麻雀数え歌（「卒業番外篇ねぇ麻雀しよ！プレミアムCD」より）④M・I・K・A・N（『誕生～デビュー』成沢みかんイメージソング）⑤ナナちゃん危機一髪（「メルティランサー・キャラクター・ソングコレクション」より）⑥SONG OF DEATH（「真・女神転生～デビルサマナー サウンド・ファイル」より）⑦INNOCENT SOLDIER（「メルティランサー オリジナルサウンドトラック」より）⑧jusq'au jour se Le've（「真・女神転生～デビルサマナー サウンド・アレンジ」より）⑨黄色いチェリー（「卒業～グラデュエーション ソングコレクション」より）⑩ライトアンドシャドウ（『誕生～デビュー』小暮由佳イメージソング）
ボーカル：ドン・マッコウ，桜井　智，池澤春菜ほか

センチメンタル・ラブ／Tears

1/21　■NECアベニュー　■1,000円（税込）
■CDシングル　NADL-1111

キャストの一般オーディションが話題を呼んだ『センチメンタル・グラフティ』のテーマ曲「センチメンタル・ラブ」(1月からTBSラジオではじまった番組のタイアップ曲でもある）と，ゲームのオープニング曲「雲の向こう」をカップリング。

ゲーム発売元：NECインターチャネル
収録曲：①センチメンタル・ラブ②雲の向こう③センチメンタル・ラブ（オリジナル・カラオケ）④雲の向こう（オリジナル・カラオケ）
作詞：六月十三（①），爲我井　徹（②）
作・編曲：田島浩二
ボーカル：Tears

超人学園ゴウカイザー －THE VOLTAGE FIGHTERS－

1/21　■エアーズ　■3,000円（税込）
■CD　AYCM-553

OVA版「ゴウカイザー」Vol.1～3で流れたBGM全23曲に，テーマ曲&イメージ・ソングをプラスしたサウンド・トラック。

ゲーム発売元：アーバンプラント
収録曲：①DREAM＆REVOLUTION②プロローグ③ゴウカイザー登場④王牙，遥かなる意思⑤王崎のテーマ⑥ACTION-1⑦プラトニックツインズ愛の結末⑧ゴウカイザー，チェンジ⑨プラトニックツインズのテーマ⑩ACTION-2⑪太陽の赤い涙ーNew Generation Herosー⑫プロローグ-2⑬ACTION-3⑭カッシュのハーモニカ⑮カッシュの過去⑯王崎，もう一人の彼がいる⑰宮毘羅，愛の決心⑱京介と宮毘羅⑲ACTION-4⑳ACTION-5 ㉑ACTION-6 ㉒オムニイグジスト現れる ㉓精神空間 ㉔LAST BATTLE ㉕愛という名の痛み
作詞：田久保真見（①⑪㉕）
作・編曲：伊藤ヨシユキ，須藤賢一（⑪），M-Rie（㉕作曲），村上　聖（㉕編曲）
ボーカル：冬馬由美（①），遠藤正明（⑪），桜井　智（㉕）

ルナ・ソングスⅠ～青き星の伝説

1/22　■東芝EMI（ユーメックス）　■2,500円（税込）
■CD　TYCY-5537

ラジオ番組「マッコウまるはぎのルナ～シルバースターストーリー」のリスナーの声で作られたイメージ・ソング集。これまでに発表された全17曲のうちの8曲を収録。

ゲーム発売元：角川書店
収録曲：①TSU BA SA②光と影の輪舞（ロンド）③Killy is No.1④らぶらぶ・ふぁにぃ⑤フェアリーレイン⑥レ・ミゼラブル⑦アドベンチャーロード⑧センシティブドリーム
作詞：溝口　功，ドン・マッコウ（③④）
作曲：岩垂徳行
編曲：岩垂徳行，浅井　真（③），小西真理（⑤），岩崎　琢（⑥），工藤　崇（⑧）
ボーカル：氷上恭子（①），横山智佐（②），関　智一（③）ほか

ワイルドアームズ　オリジナルゲームサウンドトラック

1/22　■アンティノスレコード　■2,380円（税込）
■CD　ARCJ-60

PSのオリジナルRPG『ワイルドアームズ』のサウンド36曲を完全収録。ストーリーをドラマチックに演出する。

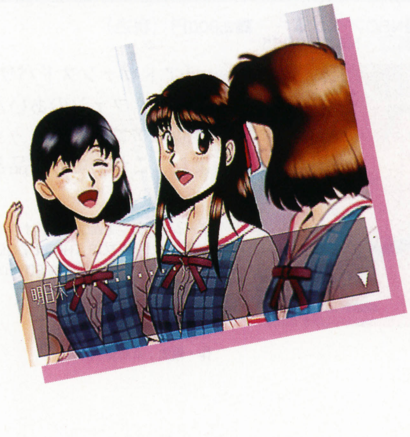
ゲーム発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント
収録曲：①荒野の果てへ②天を突く魔塔③灰塵に帰す④炎の城⑤慟哭と約束⑥葬列⑦旅立ちの朝⑧姫巫女の想い⑨エンディングテーマ「青空に誓って」⑩希望⑪荒野の渡り鳥⑫冷たい闇⑬クリティカル・ヒット！⑭街⑮荒波を越えて⑯空を駆る鳥⑰勇気⑱一攫千金！⑲バトル・中ボス⑳世界にひとりぼっち ㉑孤高の世界 ㉒エルゥの村 ㉓アーデルハイド城 ㉔修道院 ㉕あれれ？ ㉖海上の偽装結婚式 ㉗子どもだなんて思ったらお嬢様！ ㉘戦士の口笛 ㉙緊張の一瞬 ㉚不安から焦燥へ ㉛ロディの仲間たち ㉜星の海へ ㉝バトル・マザー ㉞バトル・ジーク ㉟ナイトクォーターズ ㊱荒野の果てへ～新たなる旅路へ
作詞：渡辺真知子（⑨）
作曲：なるけみちこ
編曲：外山和彦，なるけみちこ，見良津健男（⑨）

トゥルー・ラブストーリー　イメージアルバム～メモリアルソングス～

1/22　■アンティノスレコード　■2,380円（税込）
■CD　ARCJ-59

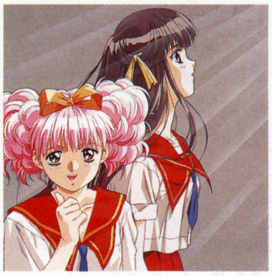
ゲームに登場する女の子たちのテーマ曲と，6曲のソングを収録。シングルにて先行リリースされた仲間由紀恵の「恋のように僕たちは」がラストを飾る。

ゲーム発売元：アスキー
収録曲：①トゥルー・ラブストーリー②桂木綾音③Pure String④後藤育美⑤Let's go⑥南弥生⑦Half Moon⑧広瀬のぞみ⑨恋はあせらず⑩天野みどり⑪Piece of dream⑫MY SCHOOL DAYS⑬トゥルー・ラブストーリー～恋のように僕たちは～
作詞：溝口　功（③⑤⑦⑨⑪），白峰美津子（⑬）
作曲：岩垂徳行，大熊謙一（⑩⑪⑫），住吉　中（⑬）
編曲：岩垂徳行，大熊謙一，岩崎　琢，小西真理，谷本真規，京田誠一
ボーカル：仲間由紀恵（⑬）



同級生～恋愛専科～LESSON 1

1/24 ■ケイエスエス ■4,000円（税込）
■CD JSCA-59046



ラジオ番組でオンエアされたドラマに，番組では放送できなかったシーンなどを新たにプラス。ほか，ゲストを迎えての企画コーナーなどもある。

ゲーム発売元：エルフ
収録曲：〈同級生～恋愛専科～ラジオCDスペシャル〉①Guest talk（高橋美紀，麻見順子）②本日のスペシャルドリンククイズ〈ラジオドラマ同級生・第1話「揺れる想い」〉③第1回「始まりの秋」④第2回「告白の波紋」⑤第3回「想い乱れて」⑥最終回「心とどけて」
声の出演：成田 剣，高橋美紀，麻美順子ほか
特典：リバーシブル・ジグソーパズル

アンジェリーク～惑わせないで聖少女（イノセントガール）

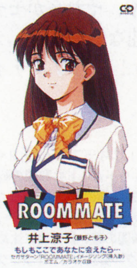
1/25 ■光栄 ■3,000円（税込）
■CD KECH-1110

『アンジェリーク』ドラマ・シリーズ第1部のラストを飾るストーリー。ある重大な秘密を知り，落ち着かない守護聖たちのようすを不審に思ったロザリア。今回の事件は，彼女がその秘密をクラヴィスから聞かされたことからはじまる……。

ゲーム発売元：光栄
声の出演：速水 奨，塩沢兼人，堀内賢雄ほか

ルームメイト～井上涼子 もしもここであなたに会えたら…

1/25 ■データム・ポリスター ■800円（税込）
■CDシングル DPDX-5025

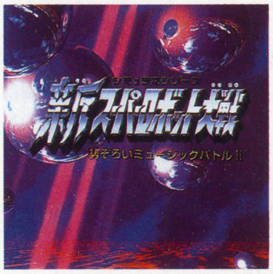


サターンで発売される『ルームメイト』のイメージ・ソングを，主人公の井上涼子（藤野とも子）が歌う。彼女の気持ちをつづった書き下ろしポエムを同時収録。

ゲーム発売元：データム・ポリスター
収録曲：①もしもここであなたに会えたら…②ポエム（空のから）③もしもここであなたに会えたら…（カラオケ）
作詞／作・編曲：三井ゆきこ
ボーカル：藤野とも子

新スーパーロボット大戦 勢ぞろいミュージックバトルII

1/25 ■キティレコード ■2,800円（税込）
■CD KTCR-1423



CD化にあたって新録された2曲のボーカル・バージョンをはじめ，ファン必聴のサウンドを収録。カトキハジメのイラストを掲載したオールカラー・ブックレットつき。

ゲーム発売元：バンプレスト
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①Everywhere You Go（ボーカル）②Psychic Energy（ボーカル）③火の鳥④Get The Funk Out⑤開かれた扉⑥Star Emblem〈オリジナル・バージョン〉⑦愛よファラウェイ⑧大空魔竜ガイキング⑨ゲッターロボ！⑩JUST COMMUNICATION⑪FLYING IN THE SKY⑫燃え上がれ闘志～忌まわしき宿命を越えて⑬我が心明鏡止水～されどこの掌は烈火の如く⑭メロスのように～LONELY WAY⑮マジンガーZ⑯Vガンダム⑰勇者ライディーン⑱トライダーG7のテーマ⑲ボルテスVの歌⑳STAND UP TO THE VICTORY ㉑Everywhere You Go ㉒火の鳥 ㉓開かれた扉 ㉔銀色の風 ㉕Star Emblem ㉖Galaxy Surfer ㉗Psychic Energy ㉘青の迷宮 ㉙鉄の薔薇 ㉚あふれる想い ㉛ヴァリアブル・フォーメーション ㉜Get The Funk Out ㉝Hell Fire ㉞暗闇でビックリ！（Shout In The Dark）㉟Killer Bee ㊱Codename “Viper” ㊲No Way！ ㊳In chains ㊴錆びついた夜 ㊵Invisible ㊶砂の城 ㊷彼方へ ㊸Legend
初回特典：オリジナルステッカー

グラムス・レディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD VOL.1

1/25 ■WEAジャパン ■3,000円（税込）
■CD WPC6-8248

「浅田葉子のグラムスレディオナイト」などのラジオ番組内で，昨年末までに放送されたドラマや，宮村優子によるスペシャル・コメントが楽しめる。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①樹莉のダイブイン！②第1夜「逃げてきたアイドル」③第2夜「芋虫に聞け」④第3夜「バベルの塔のドラゴン」⑤第4夜「もう一人の私」⑥君に会えて良かった⑦われないしゃぼんだま
声の出演：浅田葉子（⑥ボーカル），荒木香恵，宮村優子（①コメント，⑦ボーカル）ほか
初回特典：描き下ろしイラストボックス，ラジオシナリオブックレット

前号追補タイトル

夏の朝にキャッチボールを／川村かおり

8/21 ■ファンハウス ■1,000円（税込）
■CDシングル FHDF-1569

サターン＆PS版『ストリートファイターZERO2』のCMソング「夏の朝にキャッチボールを」が収録されたシングル。ザ・ハイロウズの真島昌利が作曲を手がけている。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①夏の朝にキャッチボールを②FLY HIGH！BOYS＆GIRLS③夏の朝にキャッチボールを（Instrumental Version）
作詞：真島昌利（①），川村かおり（②）
作曲：真島昌利（①），杉浦英治（②）
編曲：安部隆雄

前号追補タイトル

BANBITA／川村かおり

9/21 ■ファンハウス ■3,000円（税込）
■CD FHCF-2309

多数のアーティストを迎えて収録された，川村かおりのフル・アルバム。上の「夏の朝に～」をふくむ，ロック・サウンドがメインとなっている。

収録曲：①I LOVE R＆R BAND②夏の朝にキャッチボールを③FLY HIGH！BOYS＆GIRLS④Go Home No Home⑤ガレージの中のWorrior⑥Beth，It's Allright⑦Mr.Looser⑧グレッチャー⑨Super Special Monkey Magic⑩Midnight Sunny Moon⑪The Crooked World

前号追補タイトル

MIND MOTION／高橋里華

10/23 ■日本クラウン ■1,000円（税込）
■CDシングル CRDP-147

PS版『にとうしんでん』のイメージ＆CMソング，さらにテレビ朝日で放送中の「ゲームカタログII」のエンディング・テーマである「MIND MOTION」を，新曲「ありがち」とともに収録。

ゲーム発売元：タカラ
収録曲：①MIND MOTION②ありがち③MIND MOTION（カラオケ）
作詞：松井五郎（①），高橋里華（②）
作・編曲：後藤次利

前号追補タイトル

ワイプアウトXL　オリジナル・サウンドトラック

11/13　■東芝EMI　■2,500円（税込）
■CD　VJCP-25274

ヨーロッパのテクノ・グループ「ケミカル・ブラザーズ」「アンダーワールド」「プロディジー」をはじめとする，著名アーティストたちが作り上げた『ワイプアウトXL』のサウンド・トラック。7曲の書き下ろし曲をふくむ，14曲が収録されている。

ゲーム発売元：SCE Inter
収録曲：①WE HAVE EXPLOSIVE②ATOM BOMB③LOOPS OF FURY④TIN THERE⑤THE THIRD SEQUENCE⑥LEAVE HOME（UNDERWORLD MIX I）⑦WE HAVE EXPLOSIVE（HERD KILLING）⑧FIRESTARTER（INSTRUMENTAL）⑨V SIX⑩MUSIQUE⑪2097⑫TITAN⑬PETROL⑭AFRO RIDE

前号追補タイトル

Be Myself／丹下　桜

11/21　■キングレコード　■3,000円
■CD　KICA-7726

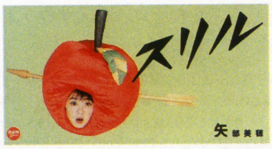
『ときメモ』のショッピング・シーンのBGMをもとにしたボーカル曲「あしたいろのベンチ」が収録された，丹下　桜のファースト・フル・アルバム。彼女自身も4曲の作詞を手がけたこのアルバムには，彼女の“好きなもの”がいっぱいつまっている。

収録曲：①1/2のシュプール②Telephone③True Love④わたしのえがおさがしにいこう⑤Be Myself⑥あしたいろのベンチ⑦さよならのプログラム⑧MERMAID⑨あなたのやり方でだきしめて⑩My wish

前号追補タイトル

スリル／矢部美穂

11/21　■MEMレコード　■1,000円（税込）
■CDシングル　VODR-1007



昨年「Q.T（クォヴァディス・トライアングル）」としてリリースされた「ARK～未来を探して～」のソロ・バージョンを収録。メインの「スリル」は，Vシネマ「天然少女　萬」の主題歌となっている。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①スリル②ARK～未来を探して～③スリル（カラオケ）
作詞：谷亜ヒロコ（①），さとうみかこ（②）
作曲：大島英人（①），太田公一（②）
編曲：亀田誠治（①），林　有三（②）

前号追補タイトル

シャイニング・ザ・ホーリィアーク　オリジナルサウンドトラック

12/12　■ダブルオー　■2,800円（税込）
■CD　OOCO-26

同ゲームの作曲者でもある桜庭　統のプログレッシブ・ロック・サウンドが展開するアレンジ・サウンド集。美しいメロディとはげしさの融合は，プログレならでは。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①プレリュード～蝕からの誘い②招かざる者たち③闇の祭典～パートI④遥か底のサーチャー⑤風塵の地平の果て⑥生命と死の舞踏（デッドダンス）⑦彷徨い人の哀歌⑧闇の祭典～パートII⑨安息のラプソディー⑩エンドレスウィナー
作・編曲：桜庭　統

前号追補タイトル

風水先生　オリジナルサウンドトラック

12/16　■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCGX-00003

戸田誠司によるCDエクストラ・アルバム最新作。ゲーム・サウンドだけでなく，制作者インタビューが入ったプロモーション映像や，木・火・土・金・水の側面でとらえた世界の解釈などがパソコンで楽しめる。

ゲーム発売元：HAMLET
収録曲：①FS001②FS002③FS003④FS004⑤FS005⑥FS006⑦FS007⑧FS008⑨FS009⑩FS010⑪FS011⑫FS012⑬FS013

前号追補タイトル

ELECTRICAL COMMUNICATION／GANASIA

12/18　■ビクターエンタテインメント　■1,000円（税込）
■CDシングル　VIDL-10840

『ロックマン8』のオープニング&エンディング・テーマを同時収録。作詞，作曲，アレンジ担当の尾澤拓実とボーカルの高橋佳奈で構成された，女性だけの打ち込み系ユニット「ガネーシア」のデビュー・シングルとなる。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①ELECTRICAL COMMUNICATION②BRANDNEW WAY③ELECTRICAL COMMUNICATION（オリジナル・カラオケ）④BRANDNEW WAY（オリジナル・カラオケ）
作詞・作曲：尾澤拓実
編曲：高橋圭一，尾澤拓実

前号追補タイトル

ZXE-D　オリジナル・サウンドトラック

12/21　■ポリグラム　■2,800円（税込）
■CD　POCX-1052

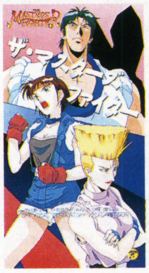
交響詩「ZXE-D」にはじまり，ロボットたちのテーマ曲や，それらがモチーフとなっているバトル曲などを収録。ラストバトル「大地に沈め！」はフルサイズで楽しめる。

ゲーム発売元：バンダイ
収録曲：①交響詩「ZXE-D」②オープニング③タイトル④メニュー⑤ウラガーンのテーマ⑥ウドムルド共和国の戦い⑦グルースキャップのテーマ⑧シエラ連合国の戦い⑨アインホルンのテーマ⑩ルフトシュタイン王国の戦い⑪魯海王（ルーハイウォン）のテーマ⑫コンロン人民共和国の戦い⑬大地に沈め！（ラストバトル）⑭スタッフロール⑮オープニング（SE-mix version）⑯ショートジングル集⑰ショートジングル集⑱ショートジングル集⑲ショートジングル集⑳ショートジングル集㉑ショートジングル集
作・編曲：多和田　吏

前号追補タイトル

ザ・マスターズファイター　イメージソングス

12/21　■日本コロムビア　■1,100円（税込）
■CDシングル　CODC-1089



PSで発売される『ザ・マスターズファイター』のオープニング・テーマ「一瞬は遠くまで」と，エンディング「WALK ON」がカップリングされたCDシングル。

ゲーム発売元：シネマサプライ
収録曲：①一瞬は遠くまで—across my heart—②WALK ON③一瞬は遠くまで—across my heart—（オリジナル・カラオケ）④WALK ON（オリジナル・カラオケ）
作詞：リー・シャウロン
作・編曲：馬渡松子
ボーカル：小池亜希子（①），南ちはる（②）

前号追補タイトル

Fire!／岩男潤子

12/21 ■日本コロムビア ■1,100円（税込）
■CDシングル CODC-1090

Win95のオリジナル育成SLG『リトルステップ』オープニング&エンディング・テーマを収録。ボーカルは2曲とも，秘書の雪原璃沙を演じる岩男潤子。

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①Fire！②Believe in Yourself③Fire！（オリジナル・カラオケ）④Believe in Yourself（オリジナル・カラオケ）
作詞：室生あゆみ
作・編曲：小西真理
ボーカル：岩男潤子

前号追補タイトル

リグロードサーガ2　ゲームミュージック・オリジナルサウンドトラックCD

12/21 ■徳間ジャパンコミュニケーションズ ■3,500円（税込）
■CD TKCA-71080（2枚組）

オーケストラ・アレンジや世界の民族音楽のエッセンスを散りばめた楽曲など，独創的な楽曲が堪能できる。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：●ディスク1……①オープニング②7人委員会のテーマ③そして…何かが起こる④船旅⑤ヤマタイ⑥町／ヤマタイ⑦和城⑧戦士たちの戦い⑨深き迷宮⑩神秘の場所⑪ナズナ⑫風の谷⑬飲み屋⑭そして…何かが起こる2⑮ボス⑯カダール⑰町／カダール⑱バトル曲／カダール⑲惨劇の跡⑳古代の神秘 ㉑イクシーズ●ディスク2……①リグロード②町／リグロード③酒場④闘技場⑤バトル曲／リグロード⑥森の戦場⑦サモサ島⑧大地の叫び⑨ガルザード＆ラグロス⑩カカルクラン⑪7人委員会⑫魔法球⑬最終決戦⑭魔法球崩壊⑮悲しみを乗り越えて…⑯エンディング～メインテーマ～⑰スタッフロール
作・編曲：福田康文

前号追補タイトル

見たらアカンって！大阪　発売記念スペシャルCD

11/20 ■エー・ジー ■800円（税込）
■CDシングル AGCS-001

ゲーム中にも振りつけ入りで収録されている「ビリケン音頭」を，二つのバージョンにアレンジ。インパクトが強い。

ゲーム発売元：エー・ジー
収録曲：①ビリケン音頭（ハイパーミックス）②ビリケン音頭（クラブミックス）③ビリケン音頭（ハイパーミックス）オリジナル・カラオケ
ボーカル：TWO-TEN
作詞：本田良寛
作曲：榎谷おさむ
編曲：保本真吾

前号追補タイトル　インディーズ

“ナイトゥルース”テーマ曲

8/1 ■ソネット・コンピュータエンタテイメント ■非売品（ゲームソフトに同梱）
■CDシングル SCE-001

8月発売のサターン版と11月発売のPS版，両方に同梱されているCD。主題歌「ラブミラクル」を氷上恭子が歌うバージョンと「Everlasting Love」を収録。

ゲーム発売元：ソネット・コンピュータエンタテイメント
収録曲：①Love Miracle②Everlasting Love
ボーカル：氷上恭子

前号追補タイトル　インディーズ

英雄降臨

12/6 ■アルファ・オメガソフト ■非売品（ゲームソフトに同梱・初回特典）
■CDシングル ALMS-01

性格診断，SLGなど，さまざまな要素が盛り込まれたパソコン・ソフト『英雄降臨』の初回特典としてついてくる，テーマ曲が収録されたシングル。

ゲーム発売元：アルファ・オメガソフト
収録曲：①Where's my love？
作詞：佐々木潤子
作曲：富翁一昭
ボーカル：神臨子 with Heraines

前号追補タイトル　インディーズ

マジカル・スコードロン「宇宙編」

12/20 ■工画堂スタジオ ■非売品（ゲームソフトに同梱・初回特典）
■CD KGD-8001

コミカルSLG『マジカル・スコードロン』の初回出荷分に，もれなく同梱されている。本編のストーリーをさらにパロったオリジナル・ドラマが楽しめる。

ゲーム発売元：工画堂スタジオ

前号追補タイトル　インディーズ

いまどきのバンパイア　プレミアムシングルCD　コリーのおつかい大冒険

12/27 ■アトラス ■非売品（ゲームソフトに同梱・初回特典）
■CDシングル DCI-5135

使い魔のコリーが，ゲームに登場する3人の女の子に質問してまわる波乱の（？）道中を描いたドラマや，彼女たちが集まってのトーク，ゲーム未収録音声を収録したおまけCD。ゲームをプレイしたあとに。

ゲーム発売元：アトラス

VIDEO&LD

銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリィーVol. 2

1/21 ■キングレコード ■5,800円（税込）
■VHS KIVA-281

心配するユーリィたちをよそに亜耶乎をかばい，彼女と友だちになる！と意気込むユナ。亜耶乎と学校へ行ったり遊んだりするうちに，彼女は心を開きはじめたようだった。が，そのとき「永遠のプリンセス号」が狂花に乗っ取られたという知らせが。

（カラー30分）
ゲーム発売元：ハドソン
声の出演：山本百合子，氷上恭子，松井菜桜子ほか
特典：ユナ特ステッカー

ありす イン サイバーランド 第１巻

1/25 ■グラムス ■5,800円（税込）
■VHS AMVJ-8537 LD AMLJ-8537

千葉麗子プロデュースのゲームを，２巻構成でOVA化。21世紀，発達したコンピュータ・ネットワークが生みだした「サイバーランド」なるもう一つの世界で，主人公の中学生ありすが，親友の麗奈＆樹莉とともに事件を解決するために戦う。

（カラー30分）
ゲーム発売元：グラムス
声の出演：浅田葉子，宮村優子，井上喜久子ほか

超人学園ゴウカイザーVOL. 3

1/31 ■タキコーポレーション／ギャガ・コミュニケーションズ ■5,800円（税込）
■VHS THC-16621 LD TCLA-10121

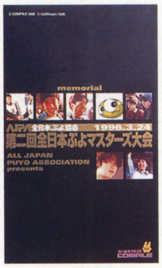
王崎のいる「法の塔」に乗り込んだゴウカイザーたち。王崎に姉を殺された京介は彼の部屋に乗り込み，戦いを挑むが……。いっぽうゴウカイザーは塔内の「神の庭」にてプラトニック・スレイヴとなった朝比奈鈴の攻撃を受けつづけていた。

（カラー30分）
ゲーム発売元：アーバンプラント
声の出演：檜山修之，緑川 光，置鮎龍太郎ほか
特典：イベント用プロモーションクリップ（ビデオ・LD），ジャケットサイズピンナップ（LD初回のみ）

前号追補タイトル

第二回全日本ぷよマスターズ大会メモリアルビデオ

6/15 ■コンパイル ■1,980円（税込）
■VHS



10時間にわたって行なわれた第二回マスターズ大会のもようをダイジェスト収録。試合だけでなく，声優オーディション，コスプレ大会，魔導コミケ（仮）など，前回にも増して大盛況だったイベントの名場面が凝縮されている。

（カラー60分）
ゲーム発売元：コンパイル
声の出演：仁井谷正充，北出和彦，正廣康伸

インディーズ

セガサターンビデオマガジン１月号

1/1 ■セガ ■非売品（販促用）
■VHS

『天外魔境～第四の黙示録』，電撃発表された『ファイターズメガミックス』など，1月登場予定の新作をメインに25本を紹介。

（カラー25分）
収録内容：①ゲゲゲの鬼太郎～無限地獄編②テトリスS③スポット ゴーズ トゥ ハリウッド④ブラム！マシーンヘッド⑤スーパーカジノスペシャル⑥ロードランナーエクストラ⑦レジェンド・オブ・K-1⑧ファンキーヘッドボクサーズ⑨天外魔境～第四の黙示録⑩タイムギャル＆忍者ハヤテ⑪心霊呪殺師太郎丸⑫ブラストウインド⑬フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー⑭イヴバーストエラー⑮デイトナUSA～サーキットエディション⑯ダイナマイト刑事⑰エリア51⑱シミュレーションズー⑲ルームメイト～井上涼子⑳トゥーム・レイダース ㉑Bug too!! ㉒三國志リターンズ ㉓天城紫苑 ㉔mr.BONES ㉕ファイターズメガミックス

前号追補タイトル　インディーズ

セガサターンビデオマガジン12月号

12/1 ■セガ ■非売品（販促用）
■VHS

なにかと話題の『エネミー・ゼロ』を筆頭に，全36タイトルの映像を収録。年末だけあって，ジャンルも豊富にそろっている。

（カラー31分）
収録内容：①エネミー・ゼロ②スーパーパズルファイターIIX③メルティランサー～銀河少女警察2086④ハイパー3Dピンボール⑤出世麻雀大接待⑥実況おしゃべりパロディウス～forever with me⑦ナイトゥルース～エクスプレイン・オブ・ザ・パラノーマル“Maria”⑧クレイジーイワン⑨スペースインベーダー⑩ディスクワールド⑪はいぱぁセキュリティーズS⑫逆鱗弾⑬もうぢや⑭オーバードライビンGT-R⑮きゃんきゃんバニープルミエール2⑯エアーズアドベンチャー⑰シャイニング・ザ・ホーリィアーク⑱ぴょんぴょんキャロルの麻雀日和⑲バーチャル競艇⑳m～君を伝えて ㉑3Dベースボール ㉒アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♥ ㉓グリッドランナー ㉔ブラックドーン ㉕実戦パチスロ必勝法4 ㉖テラファンタスティカ ㉗銀河お嬢様伝説ユナREMIX ㉘タクラマカン敦煌傳奇 ㉙ウルトラマン～光の巨人伝説 ㉚クリティコム ㉛ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ㉜水滸伝～天命の誓い ㉝DREAM SQUARE雛形あきこ ㉞ストリートレーサーエクストラ ㉟スカルファング～空牙外伝 ㊱タクティクスオウガ

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

「アンジェリーク守護聖コレクション」が発表された。「ぽっぷるメイル」の姿も。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	1月22日	スーパーパズルファイターIIX／クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	ビクターエンタテインメント	3,200円（2枚組）
	1月29日	★レイストーム～NEUTANZ MIX	タイトー	2,500円
		バトルアスリーテス大運動会～序章（仮）	パイオニアLDC	3,000円
		Primary／秋山久美	パイオニアLDC	3,000円
	2月5日	★月刊ときめきメモリアルNo. 7	キングレコード	2,200円
		★GTI CLUB／JET WAVE／winding HEAT オリジナルゲームサントラ	キングレコード	2,200円
		★ライトニングレジェンド～大悟の大冒険 オリジナルゲームサントラ	キングレコード	2,200円
		★アンジェリーク守護聖コレクション①ジュリアス	光栄	1,000円
		★アンジェリーク守護聖コレクション②マルセル	光栄	1,000円
		★アンジェリーク守護聖コレクション③ランディ	光栄	1,000円
		電脳戦機バーチャロン　イメージソング	東芝EMI（ユーメックス）	1,000円
	2月14日	My Sweet Valentine／藤崎詩織	キングレコード	2,000円
		同級生～恋愛専科 2	ケイエスエス	4,000円
	2月19日	スカッドレース　サウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	2,000円
	2月21日	★Feel For Love～愛をさがして	NECアベニュー	1,000円
		★エーベルージュ伝説Vol. 2「トリフェルズ魔法学園物語」魔法祭編（仮）	キングレコード	3,000円
		★ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 9（仮）	キングレコード	3,000円
		★ツインビーPARADISE 3・サントラセレクション（仮）	キングレコード	2,200円
		バスタード!!・ゲームサントラ（仮）	ビクターエンタテインメント	3,000円
		★卒業クロスワールド　ドラマCD	ポニーキャニオン	2,500円
		★ティンクルスタースプライツ	ポニーキャニオン	1,500円
		★My Dream～オンエアが待てなくて	ポニーキャニオン	2,500円
		養殖XO BREEDS／O.M.Y.	ポニーキャニオン	1,500円
	2月25日	グラムスレディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol. 2	WEAジャパン	3,000円
	2月26日	ルナ・ソングスII～甦る大地の記憶	東芝EMI（ユーメックス）	2,500円
		★DOKI DOKIプリティリーグ　ラジオ延長戦〈特別篇〉（仮）	パイオニアLDC	2,500円
		ゼロヨンチャンプDoozy-J	メディアリング	2,500円
	2月28日	★同級生～恋愛専科 3	ケイエスエス	4,000円
	2月予定	ストリートファイターEX	ポニーキャニオン	1,500円
	3月5日	★月刊ときめきメモリアルNo. 8（仮）	キングレコード	2,200円
		★國府田マリ子ライブ！（仮）	キングレコード	4,800円
		★ぽっぷるメイル・ネクストジェネレーション2（仮）	キングレコード	3,000円
		★アンジェリーク守護聖コレクション④	光栄	1,000円
		★アンジェリーク守護聖コレクション⑤	光栄	1,000円
		★アンジェリーク守護聖コレクション⑥	光栄	1,000円
	3月20日	★夢さめ戦隊S-neryのラジオ・イイナVol. 2	NECアベニュー	2,500円
	3月25日	グラムスレディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol. 3	WEAジャパン	3,000円
	4月5日	★アンジェリーク守護聖コレクション⑦	光栄	1,000円
		★アンジェリーク守護聖コレクション⑧	光栄	1,000円
		★アンジェリーク守護聖コレクション⑨	光栄	1,000円
	97年予定	マクロス デジタル・ミッションVF-S オリジナルゲームサウンドトラック	ビクターエンタテインメント	3,000円
		真説サムライスピリッツ武士道烈伝	ポニーキャニオン	2,500円
	未定	★ストリートファイターEX　アレンジサウンドトラック	ポニーキャニオン	2,500円
		★リアルバウト餓狼伝説スペシャル	ポニーキャニオン	1,500円
		★リアルバウト餓狼伝説スペシャル アレンジサウンドトラック	ポニーキャニオン	2,500円
ビデオ&LD	12月21日	★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.1　梅小路葵	日本コロムビア	2,800円
		★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.2　結城　晶	日本コロムビア	2,800円
		★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.3　ウルフ・ホークフィールド	日本コロムビア	2,800円
	12月予定	★X-MEN vs. ストリートファイター	新声社	5,800円
	1月21日	★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.4　ジャッキー・ブライアント	日本コロムビア	2,800円
		★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.5　影丸	日本コロムビア	2,800円
		★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.6　パイ・チェン	日本コロムビア	2,800円
	2月1日	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリィーVol. 2（LD）	東宝	未定
	2月5日	サムライスピリッツ天草降臨（VHS／LD）	ポニーキャニオン	4,800円
	2月21日	★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.7　サラ・ブライアント	日本コロムビア	2,800円
		★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.8　ジェフリー・マクワイルド	日本コロムビア	2,800円
		★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.9　舜帝	日本コロムビア	2,800円
	2月25日	ありす イン サイバーランド第２巻	グラムス	5,800円
	2月下旬	宝魔ハンターライム第３巻（VHS／LD）	アスミック	5,800円
	3月14日	ヴァリアブル・ジオ第２巻「錯綜する女神たち」	ケイエスエス	5,800円
	3月20日	★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.10　ラウ・チェン	日本コロムビア	2,800円
		★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.11　リオン・ラファール	日本コロムビア	2,800円
		★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.12　鷹嵐	日本コロムビア	2,800円
		★バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオVOL.13　デュラル	日本コロムビア	2,800円
	3月21日	ヴァンパイアハンターTHE ANIMATED SERIES vol. 1	アミューズビデオ	未定
		クォヴァディス第一巻	グラムス	5,800円
	3月28日	アイドル・プロジェクト第３巻	ケイエスエス	5,800円
	3月30日	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリィーVol. 3（LD）	東宝	未定
	4月23日	クォヴァディス第二巻	グラムス	5,800円
	5月21日	クォヴァディス第三巻	グラムス	5,800円
	5月予定	★バトルアスリーテス大運動会	パイオニアLDC	未定
	春頃予定	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリィーVol. 3（VHS）	キングレコード	5,800円
	6月21日	クォヴァディス第四巻	グラムス	5,800円
	6月予定	ヴァンパイアハンターTHE ANIMETED SERIES vol.2	アミューズビデオ	未定
	7月23日	クォヴァディス第五巻	グラムス	5,800円
	8月21日	クォヴァディス第六巻	グラムス	5,800円
	9月予定	ヴァンパイアハンターTHE ANIMETED SERIES vol.3	アミューズビデオ	未定
	12月予定	ヴァンパイアハンターTHE ANIMETED SERIES vol.4	アミューズビデオ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下 章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），煌竜，開田清隆，藪良小路，曳地哲司，八巻将之，山田真也，白川大輔，北野聡士，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON

CD 97.1.18 ON SALE

NEO GEO DJ Station

SNK
新世界楽曲雑技団
featuring B.O.F

BAND Of Fighters 遂にデビュー！

メインパーソナリティ“アテナ”で送る夢のラジオ番組「ネオ・ジオ ステーション」。「連続ドラマ、草薙家の一族」をはじめ、「ナコルルのお料理ばんざい！」などこんなの有り？な番組が目白押し。また、あのネオジオワールドでしか聞けなかった各キャラオリジナルボーカル曲をフルバージョンで収録。

B.O.F.-The Band of Fighters-とは
SNK人気ゲームキャラクターの中から、特に熱狂的なファンを持つ5名で構成されるバンドで、メンバーは“K.O.Fシリーズ”より「草薙 京」、「八神庵」、「麻宮アテナ」、“餓狼シリーズ”より「テリー・ボガード」また、“サムライシリーズ”より「ナコルル」の計5名。ゲームキャラクターである彼等自身（ハイテクを駆使した等身大ロボット）が見事な演奏を披露します。「ネオジオワールド」での活動を中心に、今後SNKの各種イベントに出演予定。

<収録予定曲>WE are the B.O.F!/声を聞かせて(ナコルル)/ためいきを焼き尽くせ(草薙 京)/B.O.F. Alive 他

初回特典：NEO GEOキャラ・ネオプリントシール

CD:PCCB-00244 ¥2,500(税込)

CD 97.1.8 ON SALE

PSYCHIC FORSE ドラマCD

TAITO

超能力
それは新しい第7の力なのか?
それとも、我々がいつのまにか、
記憶の中に失ってしまった力なのだろうか・・・

ラジオドラマCD第3弾は、タイトーの人気3D格闘ゲーム「サイキックフォース」。ラジオで放送されなかったものも含め、全てのシナリオを収録。

声の出演：子安武人、白石文子、真殿光昭、氷上恭子、高山みなみ、中尾隆聖、秋本羊介、大塚明夫、津久井教生
演出：千葉繁

<「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中! 日時：TBSラジオ(954kHz) 毎週日曜日深夜25：00～25：30 パーソナリティー：子安武人、氷上恭子> CD:PCCB-00239 ¥2,500(税込)

CD 97.1.18 ON SALE

SCITRON 1500 SERIES

SONIC WINGS LIMITED

VIDEO SYSTEM

ビデオシステム最新シューティングゲーム「ソニックウイングス リミテッド」が遂に登場！オリジナル曲、S.E.はもちろんのこと、ボーナストラックとして真尾まおが歌う「音速娘」等を収録した豪華盤。解説書、楽譜付。

<収録曲>ORIGINAL VERSION／VOICE&S.E.COLLECTION／BONUS TRACK

CD:PCCB-00242 ¥1,500(税込) 初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

CD 97.1.18 ON SALE

SCITRON 1500 SERIES

SONIC SKATE SURVEYOR

O.M.Y.

伝説のテクノユニット!?のデビューアルバムにしてセカンドアルバム登場!O.M.Y.の歴史はここから始まった。80年代テクノフリーク必聴の一枚。

<収録曲>
VOLLEY/MUD MORNING/PUNISHMENT/EAST WEST/GAIA TERMINATION/FAMILY PLANS/RADIACTIVE/MISS/LOUGE/1,000 KNIGHTS

CD:PCCB-00243 ¥1,500(税込)

VIDEO & LD 97.2.5 ON SALE

サムライスピリッツ天草降臨

SNK

最強の剣士は誰だ!?

シリーズ最多総勢17人のキャラクターの修羅、羅刹ごと（計34キャラぶん）の連続技、対戦プレイを、世界最強のNEO・GEOゲーム攻略集団NEO・GEOフリーク編集部が完全監修！その他、ゲームのエンディング集はもちろんのこと、オリジナルキャストの声優によるナレーションも収録。解説書付。

COLOR/HiFi-STEREO/90min/スタンダードサイズ/CLV(LD)
VIDEO:PCVP-12056/LD:PCLP-00632 各¥4,800(税込)

CD 97.1.18 ON SALE
Fantastic Character Series
CROSS ROMANCE/NICHIBUTSU
キャスト:國府田マリ子、氷上恭子、こおろぎさとみ、水谷優子、平松晶子、今井由香、西村ちなみ、柊美冬
<収録曲> opening「この空はどこにつづくの」（歌：西村ちなみ）／CDドラマ／ORIGINAL BGM／ending「Memories」（歌：西村ちなみ）
CD:PCCB-00245 ¥2,500(税込) 初回特典：スーパーピクチャーディスク

Next Comming Soon!
2月発売予定

SCITRON 1500 SERIES
REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL/SNK 新世界楽曲雑技団
オールスター登場のシリーズ最新作を早くも発売決定!
CD:PCCB-00240 ¥1,500(税込) 初回特典：スーパーピクチャーディスク

SCITRON 1500 SERIES
STREET FIGHTER EX/ARIKA WEST
待ちに待った「STREET FIGHTER」シリーズの3Dポリゴン対戦格闘が遂に登場!!
CD:PCCB-00241 ¥1,500(税込) 初回特典：スーパーピクチャーディスク

PONY CANYON SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/ お求めはお近くのレコード店で。

11年間ありがとうございました。

ソフトベンダーTAKERUは、1997年2月末日で営業終了いたします。

1986年4月、初代「ソフトベンダー武尊」がスタート。以来、11年間に渡って多くのソフトを皆さまに送り続けていたパソコンソフト自動販売機TAKERUですが、1997年2月末日をもちまして、営業を終了させていただくこととなりました。長い間の応援、ありがとうございました。

フロッピーディスクでソフトを販売していたTAKERUに代わり、これからはCD-ROMのパッケージで、ゲーム・ビジネス・エデュテイメント・ホビーと、様々なジャンルの良質なソフトをリリースして参ります。

これからもエクシングをよろしくお願いいたします。

システムソフト、光栄、アートディンク、日本ファルコムetc…。
あの懐かしい名作が2,000円～3,000円代の価格で買える

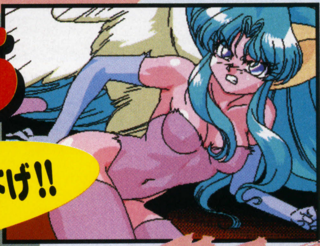
「名作文庫ソフト」約200タイトル

初代武尊

1986年～1991年まで置かれていた初代・武尊。PC-88を中心に、X1、FM-7などのソフトを販売。

プレイステーション、サターン、OVAなど今やメディアミックスで大ヒット!でもPC-98版が元祖です。

「宝魔ハンターライム 第1話～12話」



TAKERUさよならキャンペーン

一部ソフト大幅値下げ!!

1月～2月にかけて、各店のTAKERUは営業を終了いたします。
(詳しい日程につきましては、下記TAKERU事務局までお気軽にお問い合わせ下さい。)

お買い逃しのソフトを手に入れる最後のチャンス! 是非、お早めにお出かけ下さい!!

何と行っても安さが魅力。いろんなジャンルのソフトがたくさん揃って手軽に買える

「同人ソフト」

(今後はCD-ROM版「武尊同人三昧」として登場します)

もはやTAKERUでしか手に入りません!急げ～!!

MSX2、X68000各種ソフト

- ●TAKERUの営業終了後も、TAKERU事務局では引き続き、皆さまのサポートをさせていただきます。お気軽に電話下さい。
- ●TAKERU事務局での通信販売は、勝手ながら1997年2月末日をもちまして受け付け終了とさせていただきます。(TAKERUソフトのみ。パッケージソフトは3月以降も受付けしております)
- ●クーポン券の有効期限は、勝手ながら1997年3月末日(消印有効)とさせていただきます。(現金との併用はできません)

株式会社エクシング TAKERU事務局 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号 東京営業所(03)5443-4621 大阪営業所(06)258-3024 **TEL(052)824-2493** 営業時間／月～金13：00～17：00 ★時間外・土・日・祝日はテレフォンサービス

山下　章

なんと春過ぎまでギチギチのスケジュールになっているらしい。ベントスタッフの年賀状を見ればその理由がわかるというが…。

合言葉は「I gotta believe!」

まずはお詫び。「パソコンゲームに思いを馳せて」，2か月連続で休載してしまってごめんなさい。でも，この原稿を書いている今も，寝ずに36時間連続で仕事をしている最中。会社が忙しくなると，個人的な仕事ができなくなっていく……切ないなあ。

そんな状況でも，わずかな時間を見つけてゲームで遊んだら，至福のときを味わうことができた。『パラッパラッパー』だ。

リズムを刻むことが楽しくて仕方がない。くわえて，これでもかとたたみかけてくる，センスの洪水。近来まれに見るほど，プレイヤーの間口も広い。SCEに対する見かたが大きく変わった。ありがとう，パラッパ。

ベニー松山

『バスタード!!』が終わって気が抜けたのか，風邪をひいてしまった模様。若くもないのにバイク乗ってるからという意見も。

『バスタード!!』の感想，お待ちしてます

事故でも起こっていないかぎり，去年の12月27日に発売されたハズの『バスタード!!』，プレイしてみてくれただろうか？

お正月休みを含んで発売後2週間近くが経っているワケだから，そろそろエンディングまでたどり着いた人も多いだろう。もう遅いかもしれないが，役立つ情報をひとつ。戦闘でただの攻撃を選ぶ場合，R1ボタンを押しながら決定すると超高速で入力が完了するぞ。バトルがテンポよく行なえて便利なのだ。

さて，ベニ松はベーマガ読者の感想を欲している。ぜひぜひ「俺コレ・バスタやったぞ』係まで。待ってます。プリーズ。

稲垣宗彦

懸念されていた韓国へ無事行けはしたものの，自由行動の日が日曜日。目当てのパソコン・ショップは軒並み休業中だったとか。

それでもやっぱり『Quake』なのだ。

『Quake』って，あらかじめ多人数プレイを想定して作られてるんだよね。サーバーを用意すると，他のプレイヤーを相手に最大16人までの殺し合いが楽しめるんだ。2チームにわかれて旗を取り合うなんてことも可能だし。インターネット対戦は，たいていこのどちらかの形態。サーバーによっては特殊なクライアント・モジュールを必要とする場合もあるので，そういうときは，あらかじめ導入しておくこと。最近見たサーバー・モジュールでいちばん笑ったのが「Qsoccer」。生首をボールに見立てて，2チームにわかれてサッカーをするというもの。鬼畜な感じでしょ（笑）。

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

小石朋仁

単行本がメインなので，ベーマガ本誌にはめったに顔をださないレア度の高いヤツ。仕事場には毎日いるのにねぇ。

自分にクイックムーブをかけたい……

オール・アバウト・シリーズの制作進行が殺人的に速い昨今，気がつけば，去年から着替えをそろえて仕事場生活。月に1日帰宅できればマシな状況。睡眠時間をゼロにすれば毎日帰れるが……死ねるな。

仕事以外でゲームをやり込む時間がとれないので，最近の作品はほとんどプレイしていない。で，いまだスーファミで『タクティクスオウガ』をやっている。思想のぶつかりあいが本格的で，石化魔法などの強力な技を使わなくても勝てる，戦略性の高いハードな作品だ。10回はクリアした。イベントも99%見た。わからないのはギ○バルトに会う正確な条件。だれか教えて。

中村京子

『女神異聞録～ペルソナ』と『ナムコミュージアムVOL.4』のためにPSを購入。でも『ペルソナ』は2か月前に買っていたとか。

シルバーハイパーナイトに，ありがとう

11年前，ファミコン版『ドルアーガの塔』にハマって以来やりたくてしかたがなかった『リターン・オブ・イシター』をついにプレイすることができた。アーケードに登場した当時は中学生ということもあってゲーム・センターにも行けず，かと言ってパソコンを買うお金もなし。そんなわけで10年来のあこがれとなっていたこのゲーム。パスワード数から換算して10,000円近くのクレジットをつぎこみ，最強のカイで思う存分楽しんでます。クリアはしてないけど。

『ペルソナ』も強烈な個性の仲間たちや，これまで以上に楽しい交渉がグー。でも，お願いだからセーブさせて……。

ライター＆編集者大募集!!

マイコンBASICマガジン編集部とスタジオベントスタッフでは，ヤル気のあるライター，編集者を募集しています。東京・五反田にかよえる範囲に住んでいて，①コンピュータ・ゲーム，プログラミング，ハード解説関連などの原稿を書いてみたい人，②ALL ABOUTシリーズの制作を手伝ってみたい人，③ベーマガの編集に携わってみたい人，などなど，とにかく雑誌メディアの仕事にチャレンジしたいという人は，履歴書に1,000字以内の自己PR文をそえて，**〒141　東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ベーマガ（またはスタジオベントスタッフ）スタッフ募集係」**まで応募してください。

サイキックフォース 命EX

■タイトー ■アーケード ■稼働中
■プレイステーション版：発売中

文／八巻将之

～あらすじ～ 連戦連勝をつづける八巻の前に突如，現れた謎の女性サイキッカー。はたして彼女の目的は……？（編集部注：『サイキックフォース』の対戦です）

結界

「な，なに！ このプレッシャー!? 彼女が放っているのか？」

それまで場を支配していた和やかな空気が一瞬にして凍りつく。彼女が素人でないことは誰の目にも明らかだった。レバーを持つ手が自然と汗ばむ。心なしか息苦しいのも彼女が放つプレッシャーのせいなのか……？

結界――サイキッカー同士の精神力で構成される密閉空間。『サイキックフォース』におけるバトル・フィールドの呼称だが，八巻はまさしく，その“結界”に閉じこめられたかのような閉塞感を覚えていた。発売当初から『サイキックフォース』をヤリ込んできた八巻でさえ，コレなのだ。なみのサイキッカーなら，このプレッシャーだけで圧倒されてしまうのは，まちがいないだろう。

「本気でいかなければヤラれる……！」

彼女のプレッシャーに呼応するかのごとく八巻も自然と臨戦態勢を整えはじめていた。

バトル・スタート！

彼女が選択したキャラクターはウォンだった。底知れぬ力を持つ「時」をあやつるサイキッカー。ポテンシャルもさることながらそのクールな物腰とあいまって，『サイキックフォース』に登場するキャラの中でも1，2を争う人気キャラだ。

実際，使い手も多く，八巻にとっては，もっとも対戦経験の豊富な相手だったが，気を抜くわけにはいかない。彼女が，なみのサイキッカーでないことは先刻，身をもって実感したばかりなのだ。

「READY GO」

試合開始を告げるメッセージが画面上に表示される。

（まずは相手のでかたをうかがってみるか）。

クイック・ダッシュを刻みながら少しずつウォンに接近するソニア。

ウォンと闘う場合，もっとも気をつけなければならない超能力技が「完全な世界」である。実時間にして2，3秒ではあるが「時」を止めてしまうという信じられない超能力。

「完全な世界」を回避する手段は事実上なく，これを防ぐには予備動作を攻撃して，技の発動を阻止するしかない（もしくはお互いが結界の端と端にいるくらいまで離れる）。技の使用をケンセイする意味でも，対ウォン戦(タイ温泉ではない）では，つねにつかず離れずの距離＝いつでも「完全な世界」の予備動作をツブしにいける間合いを保ちつづけることが肝要だ。

セオリーどおりの動きを見せる八巻に対して，さすがに彼女も分が悪いと踏んだのか。ウォンはノーマル・ダッシュで，さらに間合いを広げようとする。だが，一瞬早くウォンがクイック・ダッシュの射程距離に入っていたことを八巻は見のがさなかった。

「逃がさんっ！（byキース）」

逃げようとするウォンにソニアのダッシュ弱攻撃がヒットする。すかさず，強攻撃→エレクトリッガーのコンボ・スペシャルに移行するソニア。だが，つぎの瞬間，ウォンの姿は煙のごとくかき消え，硬直するソニアの背後に出現していた。

「かかりましたね！」

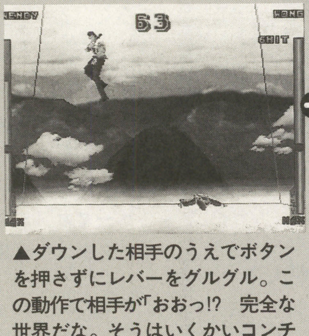
（つづく）

サイキッカー必見！

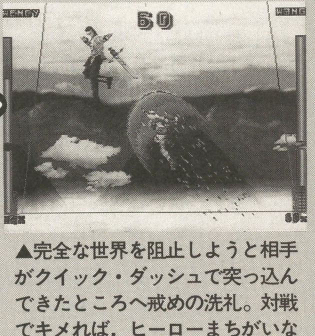
『サイキックフォース』ワンポイント・テクニック

これは「完全な世界」を使用すると見せかけて「戒めの洗礼」を突き刺すという一種のフェイント技。相手を結界下でダウンさせると比較的，狙いやすい。何回も使っていると，さすがにバレるので多用は禁物だ。

もちろん同キャラ戦では，まったく効果なし。



▲ダウンした相手のうえでボタンを押さずにレバーをグルグル。この動作で相手が「おおっ!? 完全な世界だな。そうはいくかいコンチクショウ」と思ってくれればOK



▲完全な世界を阻止しようと相手がクイック・ダッシュで突っ込んできたところへ戒めの洗礼。対戦でキメれば，ヒーローまちがいなし。まさに「かかりましたね」

※写真はプレイステーション版のものです。

サイキッカーのひとりごと

先月の闘技場で行なわれる予定だった「サイキックフォース2大予想」だけど，思った以上にハガキがこなかったため，「小特集」という不本意な結果に終わってしまったのは非常に残念。だが，ここで話は終わらない。

あろうことか闘技場担当ライターのやぶらーに「『サイキックフォース』って思ったより人気ないんだねぇ」なんて，入稿後にマジっぽく言われちゃったんですよ，コイツがまた。くぅ～，なんたる屈辱。これは陰謀じゃよ～！

(©ファーザー)

（終わり）

第15回

輝け!日本ゲーム・ミュージック大賞

1996年下半期GMアルバム総カタログ

協力：ポニーキャニオン／キングレコード／ビクターエンタテインメント／ビクターブックス／NECアベニュー／東芝EMI／ポリグラム／パイオニアLDC／MEMレコード／エアーズ／ソニーレコード／BMGビクター／バップ／キティレコード／ZUNTATAレコード／アンティノスレコード／日本コロムビア／データム・ポリスター／NTT出版／光栄／エニックス／メルダック／ファンハウス／エクセルトーンミュージック／デジキューブ／WEAジャパン／メディアリング／アイノックスレコード／メディアレモラス／ムービック／徳間ジャパンコミュニケーションズ／日本クラウン／ダブルオー／エー・ジー／アリスソフト（順不同）

歌は世につれ，ゲームはGMにつれ――。
日本GM大賞の季節がやってきました。
今回のノミネート作品は，またまた史上最高記録を更新する243タイトル。
みなさんからの投票と，アルバムのセールス・データをもとに，栄えある大賞を決定していきます。
最後の応募規定にしたがって，ぜひあなたもご投票ください。

第1回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ザ・スキーム／古代祐三
2位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」
3位　ミュージック・フロム・イースIII

第2回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　交響組曲ドラゴンクエストIV／すぎやまこういち
2位　スーパー忍&ワークス／古代祐三
3位　イースIII　J.D.K.SPECIAL

第3回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　パロディウスだ！〜神話からお笑いへ
2位　ファルコム・スペシャルBOX'91
3位　アフターバーナー／S.S.T.BAND

第4回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」
2位　アクトレイザー／古代祐三
3位　ファイナルファンタジーIV　オリジナル・サウンド・バージョン

第5回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ファイナルファンタジーIV　ミニマムアルバム
2位　ストリートファイターII　イメージアルバム／アルフ ライラ
3位　ファルコム・スペシャルBOX'92
(特別大賞　ファイナルファンタジーIV　オリジナル・サウンド・ヴァージョン)

第6回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ロマンシング　サ・ガ　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位　ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部
3位　アウトラン／S.S.T.

第7回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　交響組曲「ドラゴンクエストV〜天空の花嫁」／すぎやまこういち
2位　ファイナルファンタジーV　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
3位　ストリートファイターII〜春麗飛翔伝説

第8回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　餓狼伝説2／新世界楽曲雑技団
2位　超兄貴〜兄貴のすべて／葉山宏治
3位　ベアナックルII／古代祐三

第9回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
2位　餓狼伝説スペシャル／新世界楽曲雑技団
3位　聖剣伝説2　オリジナル・サウンド・ヴァージョン

第10回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ファイナルファンタジーVI　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位　ばよえ〜ん!!〜ザ・メガトラックス・オブ・ぷよぷよCD
3位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.11「リッジレーサー」

第11回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　極上パロディウス
2位　真サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
3位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／新世界楽曲雑技団

第12回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　クロノ・トリガー　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位　ツインビーヤッホー！　オリジナル・ゲーム・サントラ
3位　ヴァンパイア ハンター　アーケードゲームトラック

第13回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　すぎやまこういち　交響組曲「ドラゴンクエストVI〜幻の大地」
2位　ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.24「レイブレーサー」
3位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／新世界楽曲雑技団

第14回 日本ゲーム・ミュージック大賞

大賞　ミュージック・フロム・英雄伝説IV〜朱紅い雫
2位　CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON オフィシャル・サウンド・データ
3位　ミュージック・フロム・イースII リニューアル

第15回ゲーム・ミュージック大賞

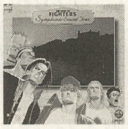
ノミネート作品一覧

〈ゲーム・ミュージックCD総カタログ'95下半期〉

'96年7月1日から'96年12月31日までのあいだに発売された，すべてのGMアルバムをノミネート作品とします。価格は税込み表示になっています。

☆ポニーキャニオン

1	ふんわり，のびのびPerfect Solo Collection／井上喜久子 ［対象外］	CD PCCG－00355 (2枚組)＋ LD 7,800円 96.7.3	●ディスク1……〈Fun-Wari CD〉①見つめさせて（Solo Version）②おとうさん③レッツ・ゴー・エレクトラさん／他●ディスク2……〈Nobi-Nobi CD〉①たまごの歌②おかえりなさい③陽気なおさかな／他●LD……〈Oto-Boke LD〉①「夢見るポーリン」録音風景②Another elegant fish③井上喜久子 IN マンボウ島／他
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ～シンフォニック・サウンド・トラックス～／新世界管弦楽団	CD PCCB－00220 2,500円 96.7.19	①K.O.F.'95（K.O.F.'95より）②DESERT REQUIEM（K.O.F.'95より）③慮（K.O.F.'95より）④CLUB-M～青空にフルート～(K.O.F.'95より)⑤龍虎の変（K.O.F.'94より）⑥サイコソルジャー "K.O.F. Version"（K.O.F.'94より）⑦NAPOLITAN BLUES（K.O.F.'94より）／他
3	闘姫伝承～エンジェルアイズ	CD PCCB－00221 1,500円 96.7.19	アレンジ・バージョン1曲(Eternal Flame)＋オリジナル・バージョン全20曲＋ボイス＆S.E.コレクション
4	スーパーマリオ64 オリジナルサウンドトラック	CD PCCG－00357 2,500円 96.7.19	オリジナル・バージョン全35曲＋ボーナストラック1曲（パックンフラワーの子守歌）
5	わくわく7	CD PCCB－00215 1,500円 96.8.21	オリジナル・バージョン全44曲＋ボイス＆S.E.コレクション
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	CD PCCB－00223 1,500円 96.8.21	オリジナル・バージョン全24曲＋ボイス＆S.E.コレクション
7	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	CD PCCB－00222 2,500円 96.9.4	PMD TRACKS8曲＋ORIGINAL PS TRACKS＆STORIES全25曲
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アレンジ・サウンド・トラックス～／新世界楽曲雑技団	CD PCCB－00225 2,500円 96.9.20	①「IN 1996」②ESAKA?③Big Shot（寂）④かみきり虫⑤Rumbling on the City⑥サイコソルジャーREMIX'96⑦Seoul Road⑧Get'n Up⑨嵐のサキソフォン2⑩Dust man⑪ギースに肩こり⑫FAIRY⑬TRASH HEAD⑭RISING RED⑮夕陽と月⑯恋をしよう／他
9	escape goat／細江慎治・佐宗綾子・相原隆行 ［対象外］	CD PCCBX－00001 2,500円 96.9.20	①Rainbow juice②escape beat③smart guy④Joker⑤Silver fox⑥Dolphin⑦sakura満開⑧Amusementive crime⑨cold pipe⑩circle game
10	メタルジャケット オリジナルサウンドトラック	CD PCCGX－00001 2,500円 96.9.20	オリジナル・バージョン全16曲
11	トンズラくん オリジナルサウンドトラック	CD PCCGX－00002 2,500円 96.9.20	オリジナル・バージョン全17曲
12	フィスト	CD PCCB－00226 2,500円 96.10.2	①opening「FIST 夢を追いかけて…」②マリアのテーマ「今夜はパジャマ・パーティー」③愛のテーマ「かめにのれて…」④メイのテーマ「ナイス・バディ Feels Exit」⑤CDドラマ 怒号の前編！⑥真琳のテーマ「野郎」⑦真澄のテーマ「夢見る少女じゃ寝られない」⑧刻風のテーマ「サバイバル・ダンサー」⑨CDドラマ 驚愕の後編?／他
13	エターナルメロディ	CD PCCB－00229 2,500円 96.10.18	①水中飛行（サターン・オープニング）②GLOW OF LOVE（プレイステーション・オープニング）③楊雲④メイヤー・ステイシア⑤カレン・レカキス⑥アルザ・ロウ⑦紅 若葉⑧リラ・マイム～必要ってことね⑨ウエンディ・ミゼリア⑩キャラット・シールズ⑪ティナ・ハーベル⑫カイル・イシュバーン⑬レミット・マリエーラ～時計の目の秘密／他
14	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ドラマCD ［企画部門］	CD PCCB－00230 2,500円 96.11.7	〈ストーリーⅠ〉①ROUND1「草薙 京 敗北す！」②ROUND2「レオナ 戦う理由」③ROUND3「アテナ 行っきま～す」④FINAL ROUND「八神 呪われた血の暴走！」〈ストーリーⅡ〉⑤ROUND1「草薙 京 敗北す！」⑥ROUND2「チョイ・ボンゲの憂鬱」⑦ROUND3「バー・イリュージョンの死闘」⑧FINAL ROUND「出るか!?草薙最後の神拳！」
15	K・O・Fダンストラックス／V.A.新世界楽曲雑技団	CD PCCB－00233 2,500円 LP PCJB－0001 1,200円 96.11.21	①MATEO＆MATOS AFRO CULTURE Spiritual Tribal Groove②AQUAMARINE LUV and SAX MIX③E-GROOVE DJ TURBO'S PARADISE MIX④TRIP BASS TRIPPY MIX⑤MOVIN' FAVORITE BLUE HYPER MIX⑥GUITERISE 96 HYPER-T MIX／他
16	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	CD PCCB－00229 2,500円 96.11.21	①MY GENERATION②original short story#1③Fish Eye④original short story#2⑤In the Distance⑥original short story#3⑦Nasty Rival⑧Loving You
17	デッド オア アライブ	CD PCCB－00228 1,500円 96.11.21	オリジナル・バージョン全16曲＋ボイス＆S.E.コレクション
18	プリクラ大作戦	CD PCCB－00227 1,500円 96.11.21	オリジナル・バージョン全25曲＋ボイス＆S.E.コレクション
19	エターナルメロディ ドラマCD ［企画部門］	CD PCCB－00234 2,500円 96.12.4	〈ストーリーⅠ〉①第1話「あやしいパーティの旅立ち」②第2話「ポカポンタン遺跡へようこそ！」③第3話「美しき暗殺者」④最終話「最強の魔人，現わる」〈ストーリーⅡ〉⑤第1話「あやしいパーティの旅立ち」⑥第2話「妖魔の棲む森」⑦第3話「運命の少女」⑧最終話「クリスタルの女神」
20	サムライスピリッツ天草降臨	CD PCCB－00231 1,500円 96.12.4	オリジナル・バージョン全36曲＋ボイス＆S.E.コレクション
21	ORIENTAL MAGNETIC YELLOW／O.M.Y. ［対象外］	CD PCCB－00235 1,500円 96.12.16	①ARCADE GAME②FIBER CRACKER③NAMOON④MAGNETIC YELLOW（SHANG POO）⑤LA FEMME BLONDINE⑥GOOD PIERROT⑦TECHNOPOLISH⑧RYZEEN⑨SOMNIFEROUS⑩BEYOND THE MUSCLE⑪GAY STRIPPER⑫CAFETERIA⑬SONIC SKATE SURVEYOR
22	風雲スーパータッグバトル	CD PCCB－00236 1,500円 96.12.16	オリジナル・バージョン全20曲＋ボイス＆S.E.コレクション
23	サムライスピリッツ天草降臨-アレンジサウンドトラックス-	CD PCCB－00237 2,500円 96.12.16	①天草降臨②「雨峠～緋雨閑丸～」（ショートドラマ）③川-改-④鮪の化身⑤自然の宴-其の弐-⑥「月の光～ナコルル・リムルル～」（ショートドラマ）⑦心の鏡-其の弐-⑧修羅道⑨「牙を持つ者～牙神幻十郎・覇王丸」（ショートドラマ）⑩鬼哭-改-⑪続々船来女⑫焔⑬「絆～風間火月・蒼月～」（ショートドラマ）⑭水の化身⑮動なる静／他

2


3

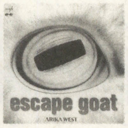
4

5

6

7

8

9


10

11

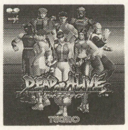
12

13

14

15

16

17


18

19

20

24 風水先生　オリジナルサウンドトラック

CD
PCCGX-00003
2,500円
96.12.16

オリジナル・バージョン全13曲

☆キングレコード

25 MIDI Power Pro 2〜沙羅曼蛇 2・ツインビー　ヤッホー！

CD
KICA-7708＋3.5' 2DD
3,800円
96.7.5

●CD……ツインビー　ヤッホー！・アレンジ・バージョン7曲＋沙羅曼蛇2・アレンジ・バージョン7曲●MIDIデータ……〈「ツインビー　ヤッホー！」より〉①君に会うために…②ナンセンス大公の陰謀〜Schizoid doll③Wonderful Armor〈「沙羅曼蛇2」より〉①SILVER WINGS AGAIN②SENSATION③SPEED

26 夏に、まだ少し…／金月真美　［企画部門］

CDシングル
KIDA-7610
1,000円
96.7.24

①夏に、まだ少し…②You'll be my love〜もうすぐ恋になる〜③夏に、まだ少し…（カラオケ）

27 ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3　Vol. 2　［企画部門］

CD
KICA-7710
3,000円
96.7.24

第2話「翡翠で始まる物語」①Part1「波打ち際での拾い物」②Part2「メル・チェティリェーとバスタイム」③Part3「もう一人の逃亡者」④Part4「ミントの見る夢」／他●初回特典スペシャルCDシングル……①「ツインビーPARADISE3」イメージソング「ツインビー音頭」②未公開！禁断のゲストトーク集（ゲスト:伊藤美紀）

28 Happy！Happy！Happy！／國府田マリ子　［対象外］

CD
KICS-7601
3,000円
96.7.24

①どうしよう②9月の夏休み③私が天使だったらいいのに〜Album version〜④ぴんづめのうちゅう⑤BANDでワケあり⑥〜メッセージ〜⑦そばにいてよ⑧彼女がいるのに⑨my best friend⑩星降る涙の夜の彼方⑪Happy！Happy！Happy！

29 CDドラマ　ぽっぷるメイル・ザ・ネクストジェネレーション　［企画部門］

CD
KICA-1184
3,000円
96.7.24

①First Dream「幻惑のラビリンス」②Second Dream「悪夢の2乗!?」③Third Dream「野蛮と妄想女の欲望!?」④Last Dream「夢はこの手で!!」⑤Love on Demand（ボーカルバージョン）⑥ボーナス・トラック「キャラクター達によるアフレコ終了座談会」

30 ソーサリアンフォーエバーII

CD
KICA-1185
2,500円
96.7.24

〈紅玉の謎〉①森②モス・ジャイアント③平和な森〈暗黒の魔道士〉④ダンジョン⑤ゲディス⑥ブルー・ドラゴン〈呪われたクイーンマリー号〉⑦船内⑧上陸後⑨アーク・デーモン〈天の神々たち〉⑩村⑪コンバット・シーン⑫天上界⑬竪琴⑭エビル・シャーマン〈氷の洞窟〉⑮洞窟I⑯洞窟II⑰エキム〈メデューサの首〉⑱森⑲村⑳メデューサ／他

31 ときめきメモリアルpiano collection

CD
KICA-7707
3,000円
96.8.7

①告白②伝説の樹の下で…③ライラックの丘 北海道旅行④こたつでみかん⑤プラネタリウム⑥瞳の誘惑⑦あなたに贈るソナタ⑧つかの間の休日⑨ファンシーショップ⑩二人の時⑪あしたいろのベンチ〜ショッピング〜

32 月刊ときめきメモリアルNo. 1　［企画部門］

CD
KICA-7711
2,200円
96.8.7

①もっと！ときめきラジオトーク8月号（前編）②「最後の夏休み」第1回“気になる、あいつ?”③もっと！ときめきラジオトーク8月号（後編）④It's my rule⑤ふたりならHAPPY！⑥バスルームトーク〜美樹原　愛編〜⑦きらめき高校ガイダンス⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス

33 Courage〜クゥ・ラージュ〜／小森まなみ　［対象外］

CD
KICS-565
3,000円
96.8.7

①CENTURY BEAT②Fight！〜最後の天使〜③Little Courage〜うちへおいでよ〜④太陽のAug⑤臨海ドルフィン⑥Angel Heart⑦Take me to your Party⑧Holy Eyes〜君の夢はぼくの夢〜(Courage Ver.)⑨YELLを君に！⑩夢のうぶ声⑪Seed Leaf

34 ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3　Vol. 3　［企画部門］

CD
KICA-7717
3,000円
96.8.21

第3話「ティーンエイジは甘酸っぱくて」①Part1「パステルにパストタッチ」②Part2「濡れた人物は二人いた」③Part3「プール掃除をするヒーロー」／他●初回特典スペシャルCDシングル……①「ツインビーPARADISE3」キャラクターイメージソング「ボクのメローラ」②未公開！禁断のゲストトーク集（ゲスト：國府田マリ子）

35 ツインビーPARADISE 3・ボーカル祭りだ！ワッショイ編　［企画部門］

CD
KICA-7721
3,000円
96.8.21

①夏のヒーロー〜Sky Swimming〜②デザート中学校校歌③トラベリングカニメカBAND④1996年のアップル⑤ビーちゃんのツインビー絵描き歌⑥二人は冒険者（Remix）⑦ツインビーDANCEヤッホー！⑧ドラ猫くわえたお魚⑨Partyは終わらない〜Time to Party Heartry〜⑩パステルのテーマ〜Twin Flight〜

36 ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション 2　［企画部門］

CD
KICA-7722〜3（2枚組）
3,500円
96.8.21

●ディスク1……①フィフネルの宇宙服②雨のちまた雨③あやういシンメトリィ④女々しい野郎どもの詩⑤convenience story⑥手のひらの革命／他●ディスク2……①観覧車にのって②友達というスタンス③アンテナ・ライフ④彼女のように⑤忘れないでネ⑥ゾッと・ナイト⑦君への100センチメートル⑧薔薇の吐息／他

37 英雄伝説IV〜朱紅い雫〜MIDIスペシャル

CD
KICA-1186〜7
3,600円
96.9.5

●ディスク1……①朱紅い雫〜memoria〜②朱紅い雫③祈り④異端者の襲撃⑤見晴らし小屋⑥巣立ち⑦希望へ続く道⑧いつか来た村⑨足どり軽く⑩負けるものか！／他●ディスク2……①ロネの想い②走れアヴィン!!③凍てつくほどに④真実を求めて⑤邪魔をするな！⑥太古の遺産⑦惜別⑧汚された精霊⑨精霊の祠⑩死闘／他

38 月刊ときめきメモリアルNo. 2　［企画部門］

CD
KICA-7712
2,200円
96.9.5

①もっと！ときめきラジオトーク9月号（前編）②「最後の夏休み」第2回“きらめきステーション”③もっと！ときめきラジオトーク9月号（後編）④Sincerely〜素直になりたい〜⑤サヨナラを言えなくて⑥バスルームトーク〜紐緒結奈編〜⑦如月未緒の「物想い図書館」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス

39 ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3　Vol. 4　［企画部門］

CD
KICA-7718
3,000円
96.9.21

第4話「作られた侵略者（インベーダー）」①Part1「ターゲット名『陸歩6式』」②Part2「デビルスパイカー・逃亡」③Part3「どんぶり島に戻った二人」④Part4「撃て！ライト!!」／他●初回特典スペシャルCDシングル……①「ワルモンMONMONパラダイス」②禁断のゲストトーク集（ゲスト：西原久美子＆私市　淳）

40 英雄伝説IV　エレクトリック・オーケストラ

CD
KICA-1188
3,000円
96.9.21

①朱紅い雫②いつか来た村③足どり軽く④製鉄の町〜ギア〜⑤海原を風に乗り⑥ロネの想い⑦真実を求めて⑧オクトゥムの願い⑨朱紅い雫〜友の笑顔〜⑩希望へ続く道〜灯〜

41 パーフェクトセレクション　コナミ・バトル・ザ・ベスト

CD
KICA-1189
3,000円
96.9.21

①What is This Place（スーパー魂斗羅）②Great Hell〜Ruined Base（スーパー魂斗羅）③夜まで待てない（悪魔城ドラキュラ）④登城（悪魔城ドラキュラ）⑤Boost Up！（ゼクセクス）⑥Machine Graveyard（サンダークロス）⑦Maximum Speed（グラディウスII）⑧Beginning（悪魔城伝説）／他

42 もっと恋しよう／金月真美

CDシングル
KIDA-7614
1,000円
96.9.21

①もっと恋しよう②まっすぐに愛してる③もっと恋しよう（カラオケ）④まっすぐに愛してる（カラオケ）

43 月刊ときめきメモリアルNo. 3　［企画部門］

CD
KICA-7713
2,200円
96.10.2

①もっと！ときめきラジオトーク10月号（前編）②「最後の夏休み」第3回“おまかせアシスタント”③もっと！ときめきラジオトーク10月号（後編）④好きなままで好きでいい⑤水の都へ…⑥バスルームトーク〜美樹原愛の「動物伝言板」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス

44 銀河お嬢様伝説ユナ Galaxy Wave'96「秋だ！おイモだ！遠足だ！」　［企画部門］

CD
KICA-321
3,000円
96.10.2

①第0話「暁に目覚めし者」②meet the Dream③第1話「旅立ちの朝」④第2話「浜辺のラプソディー」⑤第3話「密林の乙女達」⑥Simply My Heart⑦第4話「おもひでのネオ軽井沢」⑧エピローグ

45 ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3　Vol. 5　［企画部門］

CD
KICA-7719
3,000円
96.10.23

第5話「眠りのプリンセス」①Part1「配役に異議あり」②Part2「ホワイト受難」③Part3「必然性のキス」／他●初回特典スペシャルCDシングル……①ゲストトーク番外編「ワルモンMONMONパラダイス ON AIRバージョン」（ゲスト：岸野幸正＆沼田祐介）②ザコビーのNG日記「ご主人様〜恥ずかしいワル」

46 エーベルージュ伝説

CD
KICA-10001
3,000円
96.10.23

①エーベルージュ伝説②Auld Lang Syne③オールドクレッセント［二十三夜の月］④突然の告白（CDドラマ）⑤伝説の丘（CDドラマ）〈CD-EXTRA〉①CDドラマ登場人物紹介②渡辺まほろメモリアルフォト③渡辺まほろプロモーションビデオ（エーベルージュ伝説〜オールドクレッセント［二十三夜の月］）④渡辺まほろフォトクリップ

47 悲しみを燃やして／予感／ヤドランカ

CDシングル
KIDA-7616
1,000円
96.10.23

①悲しみを燃やして②予感

48 ヴァンダルハーツ　オリジナル・ゲーム・サントラ

CD
KICA-7725
2,200円
96.10.23

オリジナル・バージョン全46曲

21

22

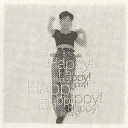
23

24

25

26

27

28


29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

49 月刊ときめきメモリアルNo. 4 ［企画部門］

CD
KICA－7714
2,200円
96.11.1

①もっと！ときめきラジオトーク11月号（前編）②「最後の夏休み」第4回「ときめきリクエスト」③もっと！ときめきラジオトーク11月号（後編）④笑顔いっぱい！⑤ヒヤシンス⑥虹野沙希の「あなたのランチボックス」⑦如月未緒の「物思い図書館」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス

50 CDドラマ　英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～第１章「運命への旅立ち」 ［企画部門］

CD
KICA－1190
3,000円
96.11.1

①第1話「失われた幼い日々」②第2話「立ちふさがる影」③第3話「邪宗教徒の策謀」④SOLDIER BLUE（ボーカルバージョン）

51 ポリスノーツF／N

CD
KICA－7724
3,000円
96.11.1

①JUST WHO I NEEDED TO SEE②MY LOVE③ANA'S THEME④THEME FROM "NEWS ORDER" ⑤LAVENDER⑥THE MOVEMENT OF CLOUDS⑦GIRLS⑧KAREN⑨LIVING IN THE REAL WORLD⑩ "POLICENAUTS" END TITLE

52 MIDI POWER Pro. 3 「ポリスノーツ」

CD
KICA－7729＋3.5'2DD
3,800円
96.11.21

① OLD L.A. 2040② L'AMOUR IMPOSSIBLE ③ EMBARRASSMENT～MURDER～SHOOT FOR ANGELS④GIRL⑤BCH H.Q.⑥LAVENDER⑦NO.NO.NO.！／他●2DDフロッピーディスク収録曲……①EMBARRASSMENT～MURDER～SHOOT FOR ANGELS②LAVENDER③ANA'S THEME／他

53 ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 6 ［企画部門］

CD
KICA－7720
3,000円
96.11.21

第6話「蒼と灰色の空で」①Part.1「レイティアから来た10の影」②Part.2「BREAK DOWN」③Part.3「開かれたページ」④Part.4「もう一度，そしてこれからも」⑤ツイパラ選挙管理委員会スペシャル／他●初回特典スペシャルCDシングル……①第1回 輝け！オールスター★ツイPARA NG大将

54 LiGHTNiNG HEART ［対象外］

CDシングル
KIDA－141
1,000円
96.11.21

①LIGHTNING HEART！②おでかけしましょうよ！③LIGHTNING HEART！（OFF VOCAL VERSION）④おでかけしましょうよ！（OFF VOCAL VERSION）

55 catchy／金月真美 ［対象外］

CD
KICA－7727
3,000円
96.11.21

①Love is the one thing in your life②淋しさの平行線③You'll be my love～もうすぐ恋になる～④Memories…⑤夏に，まだ少し…⑥Love & Possesions⑦未来（あした）というミラクル⑧とても近い遠くから～Lonely Rain～⑨天使の矢は信じない⑩パシフィックブルー／他

56 Be Myself／丹下　桜 ［対象外］

CD
KICA－7726
3,000円
96.11.21

①1／2のシュプール②Telephone③True Love④わたしのえがおさがしにいこう⑤Be Myself⑥あしたいろのベンチ⑦さよならのプログラム⑧MERMAID⑨あなたのやり方でだきしめて⑩My wish

57 教えてMr.Sky／藤崎詩織 ［企画部門］

CDシングル
KIDA－7618
1,000円
96.12.5

①教えてMr.Sky②風と一緒に行こう③教えてMr.Sky（カラオケ）④風と一緒に行こう（カラオケ）

58 月刊ときめきメモリアルNo. 5 ［企画部門］

CD
KICA－7715
2,200円
96.12.5

①もっと！ときめきラジオトーク12月号（前編）②「最後の夏休み」第5回「すれ違いチューニング」③もっと！ときめきラジオトーク12月号（後編）④愛なんていらない⑤ゆかりとランチ⑥バスルームトーク～清川　望編～⑦きらめき高校ガイダンス⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス

59 CDドラマ　英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～第２章「誰がための祈り」 ［企画部門］

CD
KICA－1191
3,000円
96.12.5

①Teach Your Seasons②第4話「懐かしき微笑み」③第5話「哀しみの果てに」④第6話「絶望の淵から」

60 英雄伝説ピアノコレクション

CD
KICA－1194
3,000円
96.12.21

①デュルゼルの手紙 from英雄伝説Ⅲ②白き魔女ゲルド from英雄伝説Ⅲ③グロスト城 from英雄伝説Ⅱ④オープニング from英雄伝説⑤船 from英雄伝説Ⅱ⑥迷いの森 from英雄伝説Ⅲ⑦製鉄の町～ギア～ from英雄伝説Ⅳ⑧封印の地 from英雄伝説Ⅳ⑨ドラゴン from英雄伝説⑩朱紅い雫～友の笑顔～ from英雄伝説Ⅳ

61 ファルコム・スペシャルBOX'97 ［企画部門］

CD
KICA－9029～31（3枚組）
6,800円
96.12.21

●ディスク1……CDドラマ・英雄伝説ⅢVSブランディッシュ＋VT●ディスク2……ミュージック・フロム・ブランディッシュVT MIDIバージョン①邂逅-overture-②古の祈り-meditation-③プロローグ-blue moon-／他●ディスク3……Midori Kawana Sings Ys①Victory!!②PASSIONATE BLUE③天使の讃歌（うた）／他

62 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～　オリジナル・ゲーム・サントラ

CD
KICA－7730
2,200円
96.12.21

オリジナル・バージョン全47曲

63 ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 7 ［企画部門］

CD
KICA－7737
3,000円
96.12.21

第7話「冒険への切符」①Part.1「ふりだしの教材室」②Part.2「トレジャーハンティング初級編」③Part.3「待ち受ける怪種族」④Part.4「遺跡を脱出せよ」／他●初回特典スペシャルCDシングル……①ツイパラ人物名鑑1②未公開！禁断のゲストトーク集（ゲスト:井上喜久子）

64 蜃気楼／長沢ゆりか

CDシングル
KICS－7602
1,200円
96.12.21

①蜃気楼②Moon③愛が永遠（とき）を止めてゆく～eternal mix～④蜃気楼（karaoke）⑤Moon（karaoke）

65 ときめきメモリアル　オリジナル・ゲーム・サントラ 2

CD
KICA-7734～6（3枚組）
4,400円
96.12.21

●ディスク1……オリジナル・バージョン全58曲●ディスク2……オリジナル・バージョン全76曲●ディスク3……オリジナル・バージョン38曲

66 ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション 3 ［対象外］

CD
KICA－7733
3,000円
96.12.21

①MIRACLE OF THE CENTURY②My Name is 愛…③Stay with me～せつなさのそばにいて～④さらってMy Heart⑤Rent-1（恋愛）否定組⑥風よ⑦セラヴィな気持ち⑧恋愛講座～女の子の気持ち～⑨めぐり逢うために⑩My Sweet Days

☆ビクターエンタテインメント

67 ストリートファイターZERO 2 外伝～さくら・もっとも危ない女子高校生～ ［企画部門］

CD
VICL－8201
2,800円
96.7.3

①プロローグ（さくら・リュウとの出会い）②新任教師・池山③暴力教師④シャドルーの動き⑤疑問⑥盗聴⑦アジト⑧バトル・バーディ⑨ストリートファイター・さくら⑩エピローグ

68 NACK 5 ラジメーション Marriage～結婚～CDシネマ 2「ウエディングベルの鳴らし方」 ［企画部門］

CD
VICL－8195
2,800円
96.7.3

①愛するあなたに贈る歌（Short Version）②第一段階「嵐を呼ぶ見合い」③第二段階「言ってはならない本心」④第三段階「気がつけば婚約」⑤第四段階「略奪されなかった花嫁」⑥今日より明日は……（Short Version）

69 ストリートファイターZERO 2 UNDERGROUND MIXXES "DA SOUNDZ OF SPASM"

CD
VICL－2172
2,000円
96.7.24

①SAKURA（HOT THIGH MIX）②DHALSIM（HEAD IN THE CLOUDS MIX）③BIRDIE（SUBTERRANEAN MIX）④（BEYOND NATURE MIX）KEN Stage⑤（BEYOND NATURE MIX）RYU Stage⑥SAKURA（SPILT POPPERS MIX）⑦DAN（OLD SKOOL MIX）

70 ナムコ エレメカ大百科

CD
VICL－40191
3,800円
96.7.24

①アイスクリームやさん②おかし大作戦③おっきなゾウさん④カニカニパニック⑤功夫老師⑥ゴーリーゴースト⑦コズモギャングズ⑧コズモポリスアンタッチャ⑨サブマリン⑩サメサメパニック⑪さんすう道場⑫シュータウェイ⑬スウィートランド⑭ゾンビキャッスル⑮ダンク & ダンク⑯ドドンガドン⑰ナキゴエアテルくん／他

71 スーパーリアル麻雀PⅥ オリジナル・ゲームサウンドトラック

CD
VICL－2171
2,000円
96.7.24

オリジナル・バージョン全32曲

72 恋を眠らせて／アン・ルイス

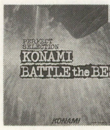
CDシングル
VIDL－10755
1,000円
96.8.21

①恋を眠らせて②MOON③恋を眠らせて（オリジナル・カラオケ）④MOON（オリジナル・カラオケ）

73 ダークセイバー・サウンドファクトリーシリーズ・サウンドシネマ「PARALELLⅢ～A HUNT FOR THE LIES～」 ［企画部門］

CD
VICL－5324
2,500円
96.8.21

①ジェイラーズ島へ②逃走，そして上陸③所長の罠④薔薇のタトゥー⑤復活⑥ラビアン・ローズの奇跡⑦FINAL BATTLE⑧恋を眠らせて

41

42

43

44

45

46

47

48

49

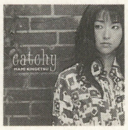
50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

No.	タイトル	仕様	内容
74	ダークセイバー　オリジナル・サウンドトラック	CD VICL-8193 2,800円 96.9.4	オリジナル・バージョン全23曲
75	カプコンゲームサウンドトラック「ロックマン 2　ザ・パワーファイターズ」	CD VICL-2173 2,000円 96.9.21	オリジナル・バージョン全43曲+SEコレクション
76	カプコンゲームサウンドトラック「スターグラディエイター」	CD VICL-2174 2,000円 96.9.21	オリジナル・バージョン全28曲+VOICE COLLECTION+S.E.COLLECTION
77	ダークセイバー　オリジナル・ボーカルトラック	CD VICL-5327 2,500円 96.9.21	①夢の扉②TRUE MEMORIES③愛が待っている④恋の吐息⑤翼を君に⑥想い出は夢にかえて⑦微笑みにKISS/⑧恋を眠らせて⑨カーテン コール
78	TEKKEN	CD VICL-23120／LP VIJL-23004 2,300円 96.9.28	①DEMO BGM②WINDERMERE DUB MIX③TWISTED WINDERMERE MIX④WINDERMERE U.K.⑤CHARACTER SELECT BGM⑥MARIN STADIUM JAPAN⑦KING GEORGE ISLAND,ANTARCTICA⑧ACROPOLIS,GREECE⑨WINDERMERE ROLL OUT MIX⑩KYOTO,JAPAN／他
79	RIDGE RACER	CD VICL-23119／LP VIJL-23003 2,300円 96.9.28	①Ridge Racer-Jazz Step Mix②Rare Hero-Meet The New Mix③Ridge Racer-Future Groove Mix④Rhythm Shift-Full Throttle Mix⑤Rare Hero-Sanodigy Mix⑥Feeling Over-Underground⑦Rotterdom Nation-Foo Mix⑧Speedster-I Like A.T Mix／他
80	ストリートファイターZERO 2 外伝Part 2 〜さくら，もっとも危ない文化祭〜 [企画部門]	CD VICL-2173 2,800円 96.10.23	①誕生日おめでとう!②恋の相談，のりましょう③放課後，大追跡!④退学にはさせないぞ⑤やばいんじゃない?⑥再調査開始⑦卑怯だぞロレント⑧待ってました，さくら⑨告白⑩ボーナストラック・嗚呼，思い出の文化祭
81	カプコンゲームサウンドトラック「X-MEN vs. ストリートファイター」	CD VICL-2176 2,000円 96.11.21	オリジナル・バージョン全40曲
82	カプコンゲームサウンドトラック「ウォーザード」	CD VICL-40197〜8 (2枚組) 3,200円 96.12.18	●ディスク1……オリジナル・バージョン全33曲+Enemy's SE & Voice Section+Bonus Track 1●ディスク2……オリジナル・バージョン全33曲+Player's SE & Voice Section+NR & SE Section+Bonus Track 2+Last Message〜To Listener
83	ELECTRICAL COMMUNICATION／GANASIA	CDシングル VIDL-10840 1,000円 96.12.18	①ELECTRICAL COMMUNICATION②BRANDNEW WAY③ELECTRICAL COMMUNICATION（オリジナル・カラオケ）④BRANDNEW WAY（オリジナル・カラオケ）

☆ビクターブックス

No.	タイトル	仕様	内容
84	スーパーリアル麻雀PⅥ　プライベート [企画部門]	書籍+CD 2,400円 96.7	①オープニング・もうちょっとでいい感じ②第1話「ハッピーバースデイ!」③第2話「優雅な午後のドライブ」④第3話「ちょっとした大事件」⑤第4話「おじいちゃんのたくらみ」⑥エンディング・タマミの出演者紹介⑦ボーナストラック

☆NECアベニュー

No.	タイトル	仕様	内容
85	誕生S〜デビュー〜ヴォーカル・コレクション	CD NACL-1220 2,800円 96.7.20	①さよならは言えない②Faded Love③未恋酒④ずっとこの思い消さないで⑤ねえ…うけとめて⑥OH!Darling⑦笑顔にゆれた季節⑧Feel The Dream⑨新しい風に吹かれて⑩セレスト〜星空を見上げて
86	ナムコ・オリジナル・ミュージックス「鉄拳 2」STRIKE FIGHTING Vol. 2	CD NACL-1229 2,300円 96.7.20	①Are You Ready?②Silent Assain (cool headed mix) ③Perspective④The Head Shaker⑤EXIT／⑥It Makes Me Higher⑦Black Dream⑧Cut in the Memories⑨A Calm Before a Storm⑩ポールのミラクル大崩拳⑪T's Music／他
87	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは?〜サウンドミステリー	CD NACL-1236 2,500円 96.7.20	オリジナル・バージョン全22曲+ボーカル・バージョン1曲（心に触りたい）
88	ポポロクロイス物語　オリジナルサウンドトラック	CD NACL-1224 2,800円 96.8.1	オリジナル・バージョン全26曲
89	同級生 PCエンジン版　オリジナル・サウンドトラック完全収録盤	CD NACL-1227 2,800円 96.8.21	オリジナル・バージョン全44曲
90	ボイス・チャレンジャーVol. 1 〜卒業編〜 [企画部門]	CD NACL-1233〜4 (2枚組) 3,300円 96.8.21	●ディスク1……フル・ボイス・ディスク全6話●ディスク2……チャレンジ・ディスク全6話
91	卒業〜クロスワールド　オリジナル・サウンドトラックス	CD NACL-1235 2,800円 96.8.21	①クロスワールド〜オープニングテーマ②トークコーナー1③夢・メッセージ④君が好き⑤トークコーナー2⑥横山めぐみ⑦新井聖美⑧中本　静⑨志村まみ⑩トークコーナー3⑪西川真樹⑫谷　由利佳⑬安田舞奈⑭トークコーナー4⑮アクション⑯サッドネス・オブ・ラブ⑰テイク・オフ⑱アイランド⑲風と大地と⑳トークコーナー5 21空，彼方への経路
92	同級生〜if サターン版　オリジナル・サウンドトラック完全収録盤	CD NACL-1237 2,800円 96.8.21	オリジナル・バージョン全44曲
93	ナムコ・オリジナル・ミュージックス「鉄拳 2」STRIKE ARRANGES	CD NACL-1238 2,500円 96.8.21	①Emotionless Passion（一八のテーマより）②The Headshakers（吉光のテーマより）③Dream A Way（ペク・トーサンのテーマより）④Almost Frozen（Antarcticaのテーマより）⑤Two Different Sides（マーシャル・ロウのテーマより）⑥The Headshakers（吉光のテーマ・リミックス）／他
94	サイバードール　オリジナルサウンド・トラック	CD NACL-1241 2,500円 96.8.21	オリジナル・バージョン全31曲
95	エナジーブレイカー　オリジナル・サウンドトラックス	CD NACL-1242 2,500円 96.8.21	オリジナル・バージョン全49曲
96	刻命館　オリジナル・サウンドトラックス	CD NACL-1243 2,500円 96.8.21	オリジナル・バージョン全42曲+アレンジ・バージョン2曲（刻命の季節／見知らぬ，旅路へ）
97	ボイス・チャレンジャーVol. 2 〜卒業Ⅱ編〜 [企画部門]	CD NACL-1247〜8 (2枚組) 3,300円 96.9.21	●ディスク1……フルボイスディスク全5話●ディスク2……チャレンジディスク全5話

61

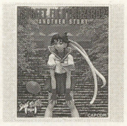
62

63

64

65

66

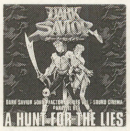
67

68

69

70

71

72

73


74

75

76

77

78

79

80

No.	タイトル	区分	形態	品番	価格	発売日	内容
98	ボイス・チャレンジャーVol. 3 ～お嬢様捜査網編～	[企画部門]	CD	NACL-1251～2 (2枚組)	3,300円	96.10.19	●ディスク1……フルボイスディスク全5話●ディスク2……チャレンジディスク全5話
99	ハートビートスクランブル　オリジナル・サウンドトラック		CD	NACL-1260	2,500円	96.11.1	オリジナル・バージョン全30曲+オリジナル・ドラマ「レッツゴー前田」
100	闘神伝 POWER TO THE TECHNO GROOVE		CD	NACL-1259	2,500円	96.11.21	①オープニングテーマ②ウラヌスのテーマ③モンドのテーマ④ソフィア2のテーマ⑤エイジのテーマ⑥カオスのテーマ⑦ガイアのテーマ⑧ラングーのテーマ⑨ホー・ファイのテーマ⑩エリスのテーマ⑪マスターのテーマ
101	ボイス・チャレンジャーVol. 4 ～誕生編～	[企画部門]	CD	NACL-1256～7 (2枚組)	3,300円	96.11.21	●ディスク1……フルボイスディスク全5話●ディスク2……チャレンジディスク全5話
102	夢さめ戦隊S-neryのラジオ・イイナVol. 1	[企画部門]	CD	NACL-1264	2,500円	96.12.21	①桂川千絵のキュートロリータクラブ#1②夢さめ戦隊S-nery #1③夢さめ戦隊S-nery #2④リーディングストーリー「イイナ」第1話「鍵のかかった，ガラスの庭」⑤第2話「裸足の貝殻」⑥夢さめ戦隊S-nery #3⑦夢さめ戦隊S-nery #4⑧第3話「ここではないどこかの，もうひとりのわたし」／他

☆東芝EMI

No.	タイトル	区分	形態	品番	価格	発売日	内容
103	ウィザードリィ外伝Ⅳ～胎魔の鼓動・ドラマCDスペシャル第一景「運命之邂逅」	[企画部門]	CDシングル	TYDY-2075	1,000円	96.7.10	①オープニング・テーマ②ドラマ第一景「運命之邂逅」③イメージ・ソング1「to the TRUTH」
104	テレビ東京アニメ「バーチャファイター」コンプリートボーカルコレクション	[対象外]	CD	TYCY-5497	3,000円	96.7.17	①wild vision②くちびるの神話③視線からDangerous④TIME AFTER TIME⑤SUPER GIRL'96⑥My Way Stay Love⑦共犯者⑧愛がたりないぜ⑨永遠の真ん中で⑩Solitude
105	ウィザードリィ外伝Ⅳ～胎魔の鼓動・ドラマCDスペシャル第二景「地底之決闘」	[企画部門]	CDシングル	TYDY-2076	1,000円	96.8.7	①オープニングテーマ②ドラマ第二景「地底之決闘」③Bless my Stars
106	「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL. 1	[企画部門]	CD	TYCY-5513	2,800円	96.8.7	①TSU BA SA②第1話「ブルグの泉にて」③泥棒市場④第2話「エリート魔法使い登場／」⑤Mysterious Cave⑥第3話「白竜の試練」⑦青き空の下で⑧第4話「約束と旅立ちと」⑨機械城～魔法皇帝ガレオン～⑩第5話「海賊退治」⑪風のノクターン
107	バイオハザード　サウンドトラックリミックス		CD	TYCY-5511	2,800円	96.8.7	①Terror(Darkness Lives) ②at Deep mountains and dark valleys,the night begins③The one who survives④Fatal bite⑤Wandering about⑥A testator⑦The moonlight Sonata⑧Yawn⑨Peace of mind⑩Dismal Courtyard⑪Ivies' domain⑫vacant flat／他
108	ウィザードリィ外伝Ⅳ～胎魔の鼓動・ドラマCDスペシャル第三景「快晴之門出」	[企画部門]	CDシングル	TYDY-2080	1,000円	96.9.4	①オープニングテーマ②ドラマ第三景「快晴之門出」③i did it
109	「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL. 2	[企画部門]	CD	TYCY-5523	2,800円	96.9.4	①フェアリー・レイン②第6話「山賊登場／」③戦士達の哀歌(エレジー) ④第7話「魔法都市ヴェーン」⑤ラムス⑥第8話「封印の黒竜」⑦Fighting Spirits No.1⑧第9話「旅人との再会」⑨竜～闇の中の聖なる魂～⑩第10話「赤竜の試練」⑪泉のルーナ⑫ボーナストラック シャワーをあびろ!!
110	バーチャファイターキッズ　サウンドトラックス		CD	TYCY-5520	2,000円	96.9.26	オリジナル・バージョン全28曲
111	ソニック・ザ・ファイターズ　サウンドトラックス		CD	TYCY-5521	2,000円	96.9.26	オリジナル・バージョン全24曲
112	ハートのプロポーション	[対象外]	CDシングル	TYDY-2078	1,000円	96.9.26	①ハートのプロポーション②ビミョーゼツミョー日曜日③ハートのプロポーション(カラオケ) ④ビミョーゼツミョー日曜日(カラオケ)
113	「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL.3	[企画部門]	CD	TYCY-5524	2,800円	96.10.9	①Pretty Girl②第11話「騒がしき仲間たち」③ブルグ④第12話「青竜の試練」⑤メリビア⑥第13話「メリビア炎上」⑦戦いへの決意⑧第14話「魔法皇帝」⑨闇の女神⑩レ・ミゼラブル
114	バーチャファイター 3　サウンドトラックス		CD	TYCY-5522	2,000円	96.10.23	オリジナル・バージョン全30曲
115	宝魔ハンターライム　オリジナル・サウンドトラック	[対象外]	CD	TYCY-5527	2,500円	96.10.23	①ハートのプロポーション②ライムのテーマ③バースのテーマ④ろうそくんのテーマ⑤妖怪がまぐっちのテーマ⑥妖怪ちゅーしゃきんぐのテーマ⑦院長のテーマ⑧追跡⑨事件⑩妖怪捕獲作戦⑪アクション⑫一件落着⑬魔界と人間界⑭朝⑮学園生活⑯夜景⑰恐怖⑱喜び 〈CD用ロングバージョン〉 ⑲ライムのテーマ⑳妖怪ちゅーしゃきんぐのテーマ／他
116	「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL. 4	[企画部門]	CD	TYCY-5525	2,800円	96.11.7	①Killy is No.1②第15話「ドラゴンマスター」③酒場～イッツ・ア・ショータイム～④第16話「女神の塔へ／」⑤魔道機動兵器ナッシュ⑥第17話「聖なる誓い」⑦SORCERESS⑧最終話「それぞれの未来」⑨緑の大地
117	ワイプアウトXL　オリジナルサウンドトラック		CD	VJCP-25274	2,500円	96.11.13	オリジナル・バージョン全14曲
118	宝魔ハンターライム　スペシャルドラマ	[企画部門]	CD	TYCY-5533	3,000円	96.11.27	①第一話「決闘／恐るべしドーピング対決!!」の巻②第二話「第一回全宇宙美少女コンテストざまスッ!!」の巻③第三話「美少女アイドル・ドール誕生!!」の巻④第四話「えっ，ライムがそんな事…!?～バースの気持ち～」の巻⑤おまけ「ブギのひとり言」
119	電脳戦機バーチャロン「CYBER NET RHAPSODY」	[企画部門]	CD	TYCY-5536	3,000円	96.12.21	①NEXT～壊れかけたドアの向こう～②D-Sequence#1③メインタイトル④D-Sequence#2⑤危機～逃亡⑥D-Sequence#3⑦フェイ・イェンのテーマ⑧D-Sequence#4⑨LOVE♥14⑩D-Sequence#5⑪戦闘⑫D-Sequence#6⑬BELIEVE⑭D-Sequence#7⑮大団円⑯Appendix

☆ポリグラム

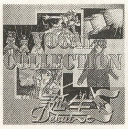
No.	タイトル	区分	形態	品番	価格	発売日	内容
120	傷つかない愛はいらない／緒方恵美	[対象外]	CDシングル	PODX-1013	1,000円	96.7.10	①傷つかない愛はいらない②Drive on the Milkyway
121	セガサターン「NiGHTS」オリジナル・サウンドトラック		CD	POCX-1038	2,800円	96.7.10	オリジナル・バージョン全23曲+アレンジ・バージョン1曲(NiGHTS)

81

82

83

84

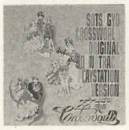
85

86

87

88

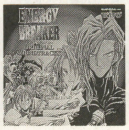
89

90

91

92

93

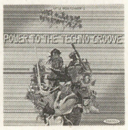
94

95

96

97

98

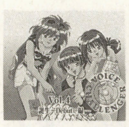
99

100


No.	タイトル	部門	仕様	内容
122	メルティランサー・イースタンメトロポリス事件ファイル#1「吼えろ闘魂/四角いジャングル」	[企画部門]	CD POCX－1042 2,800円 96.7.25	①EPISODE-1「パニック・イン・ザ・レジャーランド」②EPISODE-2「スカウトマン，その名は…」③EPISODE-3「ナナvsアンジェラ，飛び散る火花/」④EPISODE-4「ノワール乱入/ランサーを捕獲せよ!!」⑤EPISODE-5「太陽にほえてみろ/」⑥EPISODE-6「脱出，そして栄光の果てに」／他
123	メルティランサー・イースタンメトロポリス事件ファイル#2「時空漂流/サバイバル・プラネット」	[企画部門]	CD POCX－1043 2,800円 96.8.25	①EPISODE-7「ランサーズの社員旅行―新たな出逢い―」②EPISODE-8「クッキング・バトル/“料理の達人”の座は誰の手に?」③EPISODE-9「漂着/辺境の惑星」④EPISODE-10「因縁の対決/メルビナvs.スキュラ」⑤EPISODE-11「タイムワープ?恐竜出現/」⑥EPISODE-12「地球をめざして走れ/」／他
124	あすか120% Burning Fest. SPECIAL PLUS	[企画部門]	CD POCX－1049 2,800円 96.8.25	①いつも120%②ドラマ「昼休みコロッケパン争奪戦」③Your Dreams like a sky④ドラマ「アメリカ娘バレンタイン戦争」⑤ドラマ「環と学院長」⑥POSITIVITY⑦ドラマ「久美，惑いの午後」⑧FRIENDS⑨ドラマ「あすか，120%へ!!」⑩またあした See You…⑪留守電メッセージ集⑫モーニングコール集
125	セガサターン ファイティングバイパーズ オリジナル・サウンドトラック		CD POCX－1053 2,800円 96.9.26	オリジナル・バージョン全15曲
126	ラングリッサーIII オリジナル・サウンドトラック		CD POCX－1033 2,800円 96.9.26	オリジナル・バージョン全43曲
127	メルティランサー・イースタンメトロポリス事件ファイル#3「チョー/MMサマーキャンプに幽霊集合/」	[企画部門]	CD POCX－1044 2,800円 96.9.26	①EPISODE-13「海で合宿/ジュンの夏休み」②EPISODE-14「特訓/プリティ・ターザン」③EPISODE-15「アタミ・ベイは大パニック―ヴァネッサの心理研究」④EPISODE-16「そして，誰もいなくなってしまった…」⑤EPISODE-17「101回目のカンパチ先生」⑥EPISODE-18「反撃/リベンジ・オブ・ザ・ゴースト」／他
128	ラングリッサーIII ソングアルバム	[企画部門]	CD POCX－1048 3,000円 96.9.30	〈ソフィア〉①とぎれたLove Song②ムーンシャドウ～あなたを探して〈フレア姫〉③見つめていて④太陽に背中を押され…〈ティアリス〉⑤天使の微笑み⑥DAN DAN DAN〈ルナ〉⑦天使の魔法⑧風を感じて〈ファーナ〉⑨愛は同じだけ〈ルシリス〉⑩あなたを光で包みたい
129	夢の恋人／永島由子		CDシングル PODX－1019 1,000円 96.10.25	①夢の恋人②Find your girl③夢の恋人（オリジナル・カラオケ）④Find your girl（オリジナル・カラオケ）
130	メルティランサー・イースタンメトロポリス事件ファイル#4「ランサーを消せ!!対決/デッド・ゾーン」	[企画部門]	CD POCX－1045 2,800円 96.10.25	①EPISODE-19「潜入捜査/ラヴェンヌの影」②EPISODE-20「神出鬼没/刺客・赤丸参上!!」③EPISODE-21「衝撃/解散命令」④EPISODE-22「罠/地下工場」⑤EPISODE-23「激突/精鋭部隊」⑥EPISODE-24「証拠煙滅/暴走電車」⑦BONUS TRACKSエンディングナレーション集
131	スクランブル・キッズ／愛してても，愛せない／FENCE OF DEFENCE		CDシングル PODH－1325 1,000円 96.11.4	①スクランブル・キッズ②愛してても，愛せない③スクランブル・キッズ（オリジナル・カラオケ）④愛してても，愛せない（オリジナル・カラオケ）
132	ドラゴンクエスト伝説／すぎやまこういち		CD POCX－1056～7（2枚組）3,500円 96.11.18	●ディスク1……①パストラール～カタストロフ②序曲のマーチ③王宮のロンド④王宮のトランペット⑤のどかな熱気球の旅⑥空飛ぶベッド⑦海を越えて～不吉な前兆⑧王宮のメヌエット／他●ディスク2……①大魔王②鎮魂歌～ほこら③栄光への戦い④レクイエム⑤洞窟に魔物の影が⑥不死身の敵に挑む⑦高貴なるレクイエム～聖⑧空飛ぶ絨毯／他
133	それいけXココロジー～心が教える恋・結婚・人生～ オリジナル・サウンドトラック／西村麻聡		CD POCX－1051 2,800円 96.11.25	①THE DINING②INTO MY MIND③CLUB TOYS（Tsutomu Kun Mix）④DROP ZONE⑤ROCK THE HOUSE（Hyper Goo Mix）⑥FIRST TIME EVER I SAW YOUR FACE⑦IN THE SUMMER OF JANUARY'94⑧CHANNEL-M⑨FREAK IN THE HOLE⑩FAKE COWBOY BLUES⑪UNBAMARIKALI／他
134	BELTLOGGER 9 オリジナル・サウンドトラック		CD POCX－1059 2,800円 96.11.25	オリジナル・バージョン全23曲
135	ZXE-D オリジナル・サウンドトラック		CD POCX－1052 2,800円 96.12.21	オリジナル・バージョン全20曲＋アレンジ・バージョン1曲（交響詩「ZXE-D」）

☆パイオニアLDC

No.	タイトル	部門	仕様	内容
136	DOKI DOKIプリティリーグ・ラジオスタジアム1塁	[企画部門]	CD PICA－1105 2,500円 96.7.24	①三度目の夏～ラストチャンス～（first half version）②第1話「霞ヶ浦高校女子野球部の夜明け」③第2話「浅井教授の大実験」④第3話「新入部員は剣士様」⑤第4話「女子野球部，初めての試合」⑥第5話「中山家の晩餐」⑦CDスペシャル「美少女野球戦士プリティリーガーファイブ」⑧いつの日かきっと（first half version）
137	WILD BLOOD／秋山久美		CDシングル PIDA－1029 1,000円 96.8.21	①WILD BLOOD②君だけを見つめてる③WILD BLOOD（カラオケ）④君だけを見つめてる（カラオケ）
138	DOKI DOKIプリティリーグ・ラジオスタジアム2塁	[企画部門]	CD PICA－1108 2,500円 96.8.28	①三度目の夏～ラストチャンス～（second half version）②第6話「千晶が打たれる!?」③第7話「謎の強化計画」④第8話「長島モコ，引退します!?」⑤第9話「密林の修行者!?」⑥第10話「おじいさんは見た/雨の秩父混浴事件/秘湯の湯気に消えた十人の女子高生，復讐編/」⑦CDスペシャル「パン売場で……」／他
139	三度目の夏～ラストチャンス／秋山久美	[対象外]	CDシングル PIDA－1032 1,000円 96.9.4	①三度目の夏～ラストチャンス②いつの日かきっと③三度目の夏～ラストチャンス（オリジナルカラオケ）④いつの日かきっと（オリジナルカラオケ）
140	DOKI DOKIプリティリーグ・ラジオスタジアム3塁	[企画部門]	CD PICA－1109 2,500円 96.9.25	①三度目の夏～ラストチャンス～（first half version）②第11話「カンニング大作戦」③第12話「木村家の昼ご飯」④第13話「大会委員がやってきた」⑤第14話「迷探偵滝沢馨の事件簿」⑥第15話「嗚呼，野球道の女達」⑦CDスペシャル「十年後の同窓会」⑧いつの日かきっと（first half version）
141	明日の記憶 featuring emi sanokura from NOëL	[企画部門]	CD PICA－1113 3,000円 96.9.25	①opening theme SEA②痛む翼を広げて③聞いて…④あなたへのCurtain Call⑤ありがとう（New Version）⑥emi's theme⑦DiGITAL LOVE⑧yuka's theme⑨kaho's theme⑩graduation trip⑪ending theme SKY
142	ファイティング・イリュージョン～K-1グランプリ オリジナル・サウンドトラック		CD PICA－1110 2,800円 96.9.25	オリジナル・バージョン全14曲
143	DOKI DOKIプリティリーグ・ラジオスタジアム本塁	[企画部門]	CD PICA－1115 2,500円 96.10.23	①三度目の夏～ラストチャンス～（second half version）②第16話「ナカヤマパークに連れてって」③第17話「燃えよ野球拳/」④第18話「うちの猫知りませんか」⑤第19話「魔法のランプに気をつけろ」⑥第20話「炎の対決/千晶VS泉/」⑦CDスペシャル「突撃ラジオジャック」⑧いつの日かきっと（second half version）
144	天地無用/登校無用 オリジナルサウンドトラック		CD PICA－1116 2,800円 96.10.23	オリジナル・バージョン全22曲＋ボーカル・バージョン3曲＋オリジナル・ドラマ全3話
145	PERSONA／秋山久美	[対象外]	CDシングル PIDL－1209 1,000 96.10.23	①PERSONA②Proceed③PERSONA（カラオケ）④Proceed（カラオケ）

101

102

103

104

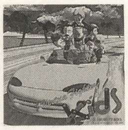
105

106

107

108

109

110

111

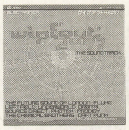
112

113

114

115

116

117

118

119

120

☆MEMレコード

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録内容	区分
146	ダンスレボリューションvol. 2 「闘神伝 2 」	CD VOCR-5012 2,800円 96.7.24	①Opening②Theme of EIJI③Theme of TRACY④Theme of SHO⑤Theme of ELLIS⑥Theme of GAIA⑦Theme of KAYIN⑧Theme of RUNGO⑨Theme of SOFIA⑩Ending	
147	ゲームサウンドコレクションVOL. 1「時空探偵DD～幻のローレライ～」	CD VOCR-5013 2,000円 96.8.21	オリジナル・バージョン全31曲+アレンジ・バージョン6曲(パフェ食べたーい／カーリン父と娘／ゴリアテ出現！／空中戦／レニを元の時代に～別れ／エンディングテーマ「過ぎ行く季節」)	
148	Variety Kids／矢部美穂	CD VOCR-2002 2,000円 96.9.21	①雨が降ればいいのに②ARK～未来を探して～③微笑みにかわるまで④シャボン玉(Album Version) ⑤遺書	[対象外]
149	ゲームサウンドコレクションVOL. 2 「メガチュード2096」	CD VOCR-5014 2,000円 96.10.23	オリジナル・バージョン全14曲+アレンジ・バージョン2曲(weightless free drive／airly)	
150	ゲームサウンドコレクションVOL. 3「アイドル麻雀ファイナルロマンスR」	CD VOCR-5015 2,000円 96.10.23	オリジナル・バージョン全21曲+アレンジ・バージョン1曲(通信対局のテーマ)+スペシャルメッセージ	
151	ゲームサウンドコレクションVOL. 4 「幻影闘技 SHADOW STRUGGLE」	CD VOCR-5016 2,000円 96.11.21	オリジナル・バージョン全17曲+アレンジ・バージョン4曲(MEGA KNUCKLES／BLACK FATMAN／MADNESS THE COOL！／TERRIBLE DESERT)	
152	ゲームサウンドコレクションVOL. 5 「はるかぜ戦隊Vフォース」	CD VOCR-5017 2,000円 96.11.21	オリジナル・バージョン全27曲+アレンジ・バージョン1曲(Wind)+オリジナル・カラオケ2曲(Wind／So.N.Na.Ki.Ga.Shi.Te)+オリジナル・ボーカル・バージョン1曲(Wind)	
153	スリル／アーク～未来を探して／矢部美穂	CDシングル VODR-1007 1,000円 96.11.21	①スリル②ARK～未来を探して～③スリル(カラオケ)	[対象外]
154	ゲームサウンドコレクションVOL. 6　蒼穹紅蓮隊	CD VOCR-5018 2,000円 96.12.18	オリジナル・バージョン全20曲	

☆エアーズ

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録内容	区分
155	超人学園ゴウカイザー —THE VOLTAGE FIGHTERS— ドラマCD Vol. 3	CD AYCM-516 3,000円 96.7.21	①暗示されし具現(リアラジェイション・ワード)②シャイア, 恋の試練③白い悪夢④人の証を⑤求める少年⑥光への決意(ホワイト・デタミネーション)⑦唯一の杖⑧牙の鼓動⑨その鍵を開けろ！⑩宮毘羅散華⑪戦士たちの使命⑫甦る威力⑬明日へ繋ぐ心(チャレンジング・トゥモロー) ⑭?	[企画部門]
156	超人学園ゴウカイザー　サウンドトラック	CD AYCM-517 3,000円 96.7.21	①太陽の赤い涙～New Generation Heroes～②A Sence Of Justice③Out Break④Zigoto⑤War Whoop⑥Tears of Rain⑦L.I.D～Lurking in the dark～⑧Ze・ro hour⑨Pathetique⑩愛という名の痛み⑪Dies Irae⑫Revenge⑬Dyne⑭Destiny	[対象外]
157	新フォーチュンクエスト　ゲーム・オリジナル・サウンドトラック	CD AYCM-521 2,500円 96.7.21	オリジナル・バージョン全11曲	
158	リップス・ザ・エージェント ドラマCD Vol. 1 「くちびるは危険の香り」	CD AYCM-515 3,000円 96.7.21	①オープニングメッセージ～わたしは誰?～②唇はルージュとともに～愛と遊のテーマ～③くちびるは危険の香り・パート1④近未来CM—1⑤I & YOUメッセージ～しつこく₍ₓ₎り込むわたしたち～⑥くちびるは危険の香り・パート2⑦近未来CM—2⑧I & YOUメッセージ～大変だったタイトル～⑨くちびるは危険の香り・パート3⑩近未来CM—3／他	[企画部門]
159	リップス・ザ・エージェント ドラマCD Vol. 2 「ショーほど過酷な商売はない」	CD AYCM-528 3,000円 96.8.21	①唇はルージュとともにVer.2～愛と遊のテーマ～②ショーほど過酷な商売はない・パート1③ショーほど過酷な商売はない・パート2④ショーほど過酷な商売はない・パート3⑤次回予告〈ボーナス・トラック〉⑥真冬の夜の夢⑦唇はルージュとともに	[企画部門]
160	平安魔都からくり綺談 其ノ一 序之章「火龍は吠えているか！」	CD AYCM-526 3,000円 96.8.21	①LOVE KARAKURI～オープニングテーマ～②どらま第一夜「竹姫登場」③どらま第二夜「平安軟派参人衆」④どらま第三夜「竹姫危機一髪」⑤どらま第四夜「美現登場」⑥どらま第五夜「火龍咆哮」⑦次回予告	[企画部門]
161	リップス・ザ・エージェント ドラマCD Vol. 3 「地球滅亡?!満期の日」	CD AYCM-531 3,000円 96.10.21	①フリートーク・愛の場合②地球滅亡?!満期の日 パート1③フリートーク・カウの場合④地球滅亡?!満期の日 パート2⑤フリートーク・楊貴妃の場合⑥地球滅亡?!満期の日パート3⑦フリートーク・愛と遊の場合⑧地球滅亡?!満期の日 パート4⑨バーチャル次回予告⑩ボーナストラック リフトオフ	[企画部門]
162	平安魔都からくり綺談 其ノ二 破之章「京都は燃えているか?」	CD AYCM-534 3,000円 96.10.21	①どらま第六夜「艶姿肝試」②どらま第七夜「臨京副都心計画」③どらま第八夜「私情愛都」④どらま第九夜「美現暗躍」⑤どらま第十夜「副都心炎上」⑥香夜(かぐや) ～エンディング・テーマ～⑦次回予告	[企画部門]
163	平安魔都からくり綺談 其ノ三 急之章「満月は呼んでいるか～竹姫昇天～」	CD AYCM-550 3,000円 96.12.16	①LOVE KARAKURI(インストルメンタル) ②どらま第十一夜「宣戦布告」③どらま第十二夜「開戦前夜」④どらま第十三夜「若狭湾決戦」⑤どらま第十四夜「我愛月裏」⑥どらま第十五夜「竹姫昇天」⑦香夜(インストルメンタル) ⑧予告にあらざる予告	[企画部門]

☆ソニーレコード

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録内容	区分
164	RITZ～顔を上げて歩こう／田中勝己	CDシングル SRDL-4252 1,000円 96.7.21	①RITZ～顔を上げて歩こう②灼熱のファイヤーダンス—とりあえず世界征服編—(E)nglish version③RITZ～顔を上げて歩こう(オリジナル・カラオケ) ④灼熱のファイヤーダンス—とりあえず世界征服編—(E) nglish version(オリジナル・カラオケ)	[対象外]
165	シュレディンガーの猫　ゲーム・サウンドトラック	CD SRCL-3682 2,800円 96.10.21	オリジナル・バージョン全11曲+アレンジ・バージョン1曲(「シュレディンガーの猫」テーマ～〈Snowfall〉 Piano Solo)	
166	スターオーシャン　パーフェクト・サウンドコレクション	CD SRCL-3686～7 (2枚組) 3,000円 96.11.1	●ディスク1……①New Generation～Opening Theme～②Poem～Towns Theme～③Worlds～Fields Theme～④Through the mills～Battles Theme～／他●ディスク2……〈ヴォイス・コレクション〉①ナレーション②航宙艦艦長③航宙艦科学士官④コンピュータ⑤ラティ／他	
167	すぎやまこういち交響組曲 スーパーファミコン版「ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…」	CD SRCL-3563 2,800円 96.12.12	①ロトのテーマ②まどろみの中で③王宮のロンド④世界をまわる(街～ジパング～ピラミッド～村)⑤冒険の旅⑥ダンジョン～塔～幽霊船⑦回想⑧鎮魂歌～ほこら⑨海を越えて⑩おおぞらをとぶ⑪戦いのとき⑫ゾーマの城⑬戦闘のテーマ～アレフガルドにて～勇者の挑戦⑭そして伝説へ	
168	パラッパラッパー　オリジナルサウンドトラック	CD SRCL-3742 2,000円 96.12.12	オリジナル・バージョン全44曲	

121

122

123

124

125

126

127

128

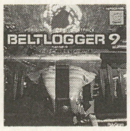
129

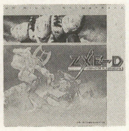
130

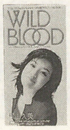
131

132

133

134


135

136

137


138

139

140

☆BMGビクター

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	内容
169	続・初恋物語～修学旅行～　ソングコレクション　[企画部門]	CD BVCH-639 3,000円 96.9.21	①天使のはばたき②Ladyは一日にしてならず③仔猫ネコ猫マーチ④ドジから出たマ・コ・ト⑤キ・ラ・イ・好き⑥遠距離恋愛なんて こわくない⑦恋桜の花⑧アクトレス ドール⑨'Gokko'しましょ⑩年上だって いいじゃない⑪フクロウと人魚の森⑫初恋物語⑬モノローグ「高瀬祐花」⑭モノローグ「中山芹香」⑮モノローグ「松原葉月」／他
170	THE EDGE OF SOUL／KHAN	CDシングル BVDR-1127 1,000円 96.10.23	①THE EDGE OF SOUL②OUR WAY HOME③THE EDGE OF SOUL(オリジナル・カラオケ)
171	ソウルエッジ　オリジナルサウンドトラック／KHAN SUPER SESSION	CD BVCH-732 3,000円 96.12.18	①DOUBTFUL JUDGEMENT②THE EDGE OF SOUL③AN-OATH OF THE SWORD④P.N.K.N.⑤黒の漂流者⑥HAGAKURE～葉隠～⑦ETERNAL MEMORIES⑧闇に舞う風⑨ANOTHER MANIAC⑩月を映す大地⑪A CONTINENTAL GALE～大陸の疾風～⑫Tiny Amulet／他
172	檄・帝国華撃団	CDシングル BVDR-1606 600円 96.12.18	①檄・帝国華撃団②檄・帝国華撃団(オリジナル・カラオケ)
173	サクラ大戦　帝撃歌謡全集	CD BVCH-735 3,000円 96.12.18	①檄・帝国華撃団②さくら③エチュード④なやましマンボ⑤オンリー・マン⑥東京的休日⑦灼熱ブギ⑧夜のサンバ⑨愛はダイヤ⑩愛ゆえに⑪花咲く乙女

☆バップ

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	内容
174	魔法少女ファンシーCoCo P(プレミアム)　ACT.2「学園祭は大変だ!!」　[企画部門]	CD VPCG-84292 3,000円 96.7.1	①ガラスのSummer Days(ドラマサイズバージョン)②第1話「学校へいこう!!」③第2話「会長の野望!!」④第3話「次々登場，珍刺客」⑤果てしない道の彼方(ドラマサイズバージョン)⑥長編(?)オマケドラマ「生徒ファイルは大変だ!!」⑦Changes⑧録音快調!!ACT.3予告編
175	魔法少女ファンシーCoCo P(プレミアム)　ACT.3「大決戦は大変だ!!」　[企画部門]	CD VPCG-84293 3,000円 96.8.1	①ガラスのSummer Days(ドラマサイズバージョン)②第1話「マジなの!?魔王復活!?」③第2話「どうなっちゃうの!?学園パニック!!」④第3話「地には平和を…天には…」⑤果てしない道の彼方(ドラマサイズバージョン)⑥長編(?)オマケドラマ「緊急企画は大変だ!!」⑦ギルライー⑧短編(／)オマケドラマ
176	OVA「パンツァードラグーン」オリジナルサウンドトラック　[対象外]	CD VPCG-84617 2,800円 96.10.2	①The Last Fight of Panzer(Theme of Panzer Dragoon)②Crisis③Battle More Battle④Memories of Kyle⑤Gentle Fly⑥Flying at The Sea⑦Dragoon Fly⑧Running Enemy⑨Tears of The Panzer Dragoon⑩空の奇蹟
177	ラジオドラマ「魔法少女ファンシーCoCo P」&「宇宙海賊宝舟組!」ミュージックパーフェクトコレクション　[対象外]	CD VPCG-84618 3,000円 96.12.1	①Description②ガラスのSummer Days③果てしない道の彼方④マジカルココ⑤Party a go go⑥Changes⑦マジカル・ファンタジー⑧ギルティー⑨Party a go go(ココと歌おうバージョン)⑩果てしない道の彼方(ソルティと歌おうバージョン)⑪ギルティー(ミュール，ウォッカと歌おうバージョン)／他
178	「RICA☆YURI捕物深夜」&「森川・檜山のきくのはタダだぞ!」DJトークベストコレクション　[対象外]	CD VPCG-84619 3,000円 96.12.1	①オープニング(パーソナリティ全員)②パーソナリティ全員集合!番組第1～2回③CM・白鳥由里編④トーク・松本梨香＆白鳥由里⑤「RICA☆YURI捕物深夜」第1回⑥CM・松本梨香編⑦トーク・森川智之＆檜山修之⑧「きくのはタダだぞ!」第1回⑨トーク・松本梨香＆檜山修之⑩特選!宿題5連発⑪トーク・松本梨香＆森川智之／他

☆キティレコード

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	内容
179	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール　サウンドコレクション	CD KTCR-1371 2,800円 96.7.1	オリジナル・バージョン全37曲＋ボーカル・バージョン6曲＋オリジナル・ドラマ全6話
180	学校であった怖い話S　オリジナルサウンドホラー	CD KTCR-1385 2,500円 96.7.29	オリジナル・バージョン全48曲＋オリジナル・ドラマ「霊界からの声」-学校であった怖い話・番外編-
181	エネミー・ゼロ「ピアノ スケッチズ」／マイケル・ナイマン	CD KTCR-1403 1,200円 96.10.25	①愛のテーマ②ローラのテーマ③デジタルの悲しみ
182	スペクトラルタワー　オリジナルサウンドトラック～詩人ルーチェの調べ	CD KTCR-1404 2,500円 96.10.25	オリジナル・バージョン全15曲＋アレンジ・バージョン1曲(Suite of Spectral Tower)

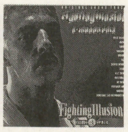
☆ZUNTATAレコード

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	内容
183	サイキックフォース ―アーケード・サウンド・トラックス―	CD ZTTL-0001 2,500円 96.10.11	オリジナル・バージョン全16曲＋アレンジ・バージョン2曲(ホ・シ・イ／THE KING OF DARKNESS FORCE)
184	レイストーム	CD ZTTL-0002 2,500円 96.10.11	オリジナル・バージョン全20曲＋アレンジ・バージョン3曲(AQUARIUM／TOXOPLASMA／HEART LAND)
185	サイキックフォース ―オリジナルサウンドトラックス―	CD ZTTL-0004 2,500円 96.11.29	オリジナル・バージョン全18曲＋オリジナル・ボーカル・バージョン1曲(HEAR I AM BURNING NOW -PSYCHIC FORCE IMAGE SONG-)
186	ファイターズインパクト	CD ZTTL-0003 2,500円 96.11.29	オリジナル・バージョン全23曲＋アレンジ・バージョン2曲(Second Impact／道-Road-)

☆アンティノスレコード

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	内容
187	アークザラッドII　オリジナル・ゲームサウンドトラック	CD ARCJ-57 2,380円 96.12.12	オリジナル・バージョン全47曲
188	るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-～維新激闘編　オリジナル・ゲームサウンドトラック	CD ARCJ-58 2,380円 96.12.12	オリジナル・バージョン全25曲
189	トゥルー・ラブストーリー～恋のように僕たちは～／仲間由紀恵	CDシングル ARDJ-5041 980円 96.12.12	①トゥルー・ラブストーリー～恋のように僕たちは～②トゥルー・ラブストーリー～恋のように僕たちは～(After School Mix)③トゥルー・ラブストーリー～恋のように僕たちは～(オリジナル・カラオケ)

141

142

143

144

145

146

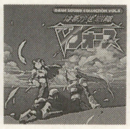
147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

☆日本コロムビア

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録曲
190	ドラゴンボールZ～偉大なるドラゴンボール伝説　ゲームミュージック	CD COCC-13661 2,800円 96.8.21	①Prologue②SIGN～兆～(VOCAL VERSION) ③Theme of Assault(MEDLEY VERSION) ④Crisis(POWERFUL ARRANGE VERSION) ⑤Fear(MEDLEY VERSION) ⑥Theme of Mortification(MEDLEY VERSION) ⑦FIRE OF BLACK～黒い炎～(VOCAL VERSION) ／他
191	ザ・マスターズファイター～アクロス	CDシングル CODC-1089 1,100円 96.12.21	①一瞬は遠くまで-across my heart-②WALK ON③一瞬は遠くまで-across my heart-(オリジナル・カラオケ)④WALK ON(オリジナル・カラオケ)
192	リトルステップ／岩男潤子	CDシングル CODC-1090 1,100円 96.12.21	①Fire!②Believe in Yourself③Fire!(オリジナル・カラオケ)④Believe in Yourself(オリジナル・カラオケ)

☆データム・ポリスター

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録曲
193	大貝獣物語II～オリジナル・サウンドトラック～	CD DPCX-5078～9 (2枚組) 2,500円 96.8.25	●ディスク1……オリジナル・バージョン全51曲●ディスク2……オリジナル・バージョン全39曲
194	Ogre～Grand Repeat～	CD DPCX-5081 3,000円 96.10.25	①GRAND REPEAT～Overture Neo-Overture～②Chivalry and Savegery③Chaotic Island④VENDETTA!⑤Revoit⑥Breath of the Earth⑦GRAND REPEAT II～Fog of Phantom⑧Fortune Teller2⑨Fight It Out!⑩Passing Moment

☆NTT出版

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録曲
195	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜　オリジナル・サウンド・ヴァージョン	CD PSCN-5054～6 (3枚組) 3,800円 96.8.25	●ディスク1……オリジナル・バージョン全26曲●ディスク2……オリジナル・バージョン全49曲●ディスク3……オリジナル・バージョン全39曲
196	クールボーダーズ　オリジナル・サウンドトラック	CD PSCN-5057 2,000円 96.11.25	オリジナル・バージョン全14曲＋アレンジ・バージョン3曲(009 NEW!／Skip Over New!／Intellect)＋新曲2曲(NON／GB)

☆光栄

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録曲
197	アンジェリーク～SOIREE～　[企画部門]	CD KECH-1106 3,000円 96.9.26	①ランディ-あした、羽ばたく-②リュミエール-言葉のない海-③リュミエール-奇跡の泉-④ジュリアス-光のラプソディー⑤ジュリアス-アポロンの刻-⑥Starlight Story I ⑦オスカー-薔薇と騎士-⑧オスカー-燃えあがらずにいられない-⑨クラヴィス-闇の奥-⑩クラヴィス-愛の眠る場所-⑪Starlight Story II ／他
198	アンジェリーク外伝～無限音階～音楽集「白鳥の歌 La chanson du cygne」　[企画部門]	CD KECH-1107 2,200円 96.9.26	①主題曲 滅びの歌(REMIX)②滅びの影③女王の不安④ガルーダの死(REMIX)⑤天使の襲来⑥アナのテーマ⑦古代の歌う神(WITH VOICE)⑧月の光-リュミエールとカウ-⑨機械の見る悪夢⑩静かな絶望の優しさ⑪たった一人の冒険-ランディ-⑫カウのテーマ(VOCAL VERSION)⑬清らか／荘厳⑭驚き／動揺⑮心のいたみ／他

☆エニックス

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録曲
199	CDシアター・ドラゴンクエストVI～幻の大地 上巻　[企画部門]	CD 3,000円 96.9.27	①序章②ライフコッド③レイドック④夢見の滴⑤もう一つの世界⑥月鏡の塔⑦地底魔城⑧神の船⑨ムドーの島⑩魔王⑪ダーマ⑫アークボルト
200	CDシアター・ドラゴンクエストVI～幻の大地 下巻　[企画部門]	CD 3,000円 96.10.25	①流離②カルベローナ③錆びた剣④兄妹⑤太陽，十字，命，稲妻⑥ヘルクラウド⑦はざまの世界⑧嘆きの牢獄⑨魔王城⑩時の守守歌

☆メルダック

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録曲
201	Fly to Fly～ヒロイン・ドリーム～／かないみか	CDシングル MEDP-11026 1,000円 96.8.7	①Fly to Fly～ヒロイン・ドリーム～②太陽の贈り物
202	Chinaism～ヒロイン・ドリーム～／西村ちなみ　[対象外]	CD MECP-30030 3,000円 96.11.21	①CRYSTAL FANTASY②Sail On③辛ロカレーの作り方④DISTANCE⑤雨にぬれて行きましょう⑥思い出に負けないくらい⑦FLASH LIGHT VIBRATION⑧New Stage⑨Fly to Fly⑩流れ星をください

☆ファンハウス

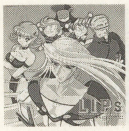
No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録曲
203	夏の朝にキャッチボールを／川村かおり　[対象外]	シングルCD FHDF-1569 1,000円 96.8.21	①夏の朝にキャッチボールを②FLY HIGH!BOYS＆GIRLS③夏の朝にキャッチボールを(Instrumental Version)
204	BANBITA／川村かおり　[対象外]	CD FHCF-2309 3,000円 96.9.21	①I LOVE R＆R BAND②夏の朝にキャッチボールを③FLY HIGH!BOYS＆GIRLS④Go Home No Home⑤ガレージの中のWorrior⑥Beth, It's Allright⑦Mr.Looser⑧グレッチャー⑨Super Special Monkey Magic⑩Midnight Sunny Moon⑪The Crooked World

☆エクセルトーンミュージック

No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録曲
205	SUMMER CHANCE!／RINSE	CDシングル EXTM-0002 1,000円 96.8.21	①SUMMER CHANCE!②夏色のメモリー③SUMMER CHANCE!(オリジナルカラオケ)④夏色のメモリー(オリジナルカラオケ)
206	Broken Heart／前田美紗子	CDシングル EXTM-0003 1,000円 96.9.21	①Broken Heart②Shinin' my Life③Broken Heart(オリジナルカラオケ)④Shinin' my Life(オリジナルカラオケ)

☆デジキューブ

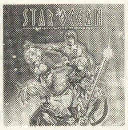
No.	タイトル	形態・品番・価格・発売日	収録曲
207	トバルNo.1　オリジナル・サウンド・トラック	CD SSCX-10001 2,000円 96.8.21	①TOBAL No.1②CHARACTER SELECT③SHINTO SHRINE④VISION ON ICE⑤CLOUD CITY⑥URBAN SIGHT⑦DISUSED MINE⑧VOLCANIC ZONE⑨HILLS OF JUGON⑩POLTANO⑪COSMIC DESERT⑫GRAVITATION PALACE⑬AQUA AND TREES⑭TORIDON!!⑮VICE／他
208	ELECTRICAL INDIAN—TOBAL No.1 REMIXES—	CD SSCX-10002 1,500円 96.9.21	①CHARACTER SELECT(ONE NATION UNDER A NEW GROOVE MIX)②YOUR NAME IS…(SUMMER RESORT GUITAR MIX featuring HATA)③POLTANO(ON THE CORNER 1996 MIX)④HILLS OF JUGON(KALTECHNO MIX)⑤VISION ON ICE(SPACE 2003 MIX)／他

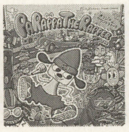
161

162

163

164

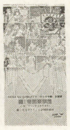
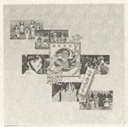
165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

☆WEAジャパン

209 とってておきのHeart beat time
CDシングル
WPD6-9105
1,000円
96.12.21
①とっておきのHeart beat time②君に会えて良かった

210 プレイステーション「ありす イン サイバーランド」ゲーム・サウンドトラック
CD
WPC6-8247
2,500円
96.12.21
オリジナル・バージョン全48曲+CDエクストラ①とっておきのHeart beat time(game version)②とっておきのHeart beat time(inst.)③われないしゃぼんだま(inst.)④SET ME MORE FREE(inst.)

☆メディアリング

211 セガサターン版 ソード&ソーサリー　オリジナル・サウンドトラック
CD
MGCD-1023
2,500円
96.7.25
①BIGINNING～走れ!5人の勇者たち～②サウンド&ドラマ第1話③サウンド&ドラマ第2話④サウンド&ドラマ第3話⑤サウンド&ドラマ第4話⑥プロローグ～遙かなる空を越えて～イメージSEヴァージョン⑦ソード&ソーサリー・スペシャルミニドラマ～それぞれのその後～CD編⑧今度こそ本当にボス／他

212 オーバーブラッド　オリジナル・サウンドトラック GM-PROGRESS-10
CD
MGCD-1024
2,500円
96.8.25
①オープニング～プロローグ②コールドスリープ③〈シーンA〉④ピポ⑤地震の傷跡⑥コンピュータルーム⑦腐食死体⑧危機⑨怪物⑩ピポの死⑪ミリィの記憶⑫〈シーンB〉⑬ARNAウィルス⑭排水溝⑮〈シーンC〉⑯やすらぎ⑰居住区⑱回想⑲疑惑⑳〈シーンD〉㉑クローン人間㉒ミリィの告白㉓最後の戦い㉔スタッフロール㉕攻略曲

☆アイノックスレコード

213 ラストブロンクス～東京番外地　サウンドトラックスVSクラブミックス
CD
PCCG-95001
3,000円
96.10.18
①CHARACTER SELECT②CROSS STREET-TOMMY-～BASS BEAT(Love Juice DJ mix)③TEARS BRIDGE-NAGI-～River Drive④DARK ROOFTOP-JOE-～BATTLE PRESTO⑤MOONLIGHT GARDEN-LISA-～オ・ネ・ガ・イ(Good This Sound Mix)／他

☆メディアレモラス

214 スーパーバトルサウンドアタック　ソウルエッジ　アーケード版 オリジナルサウンドトラック
CD
MRCA-20099
2,500円
96.9.20
オリジナル・バージョン全26曲

☆ムービック

215 サイバーカセットコレクション 06闘神伝「スペシャルプレミアムショウ～主役は誰なんだ編～」 [企画部門]
CT
1,980円
96.9
①第一話「逃亡者」②第二話「淑女ソフィアの密かな愉しみ」③第三話「フォー・ウエディング」④第四話「シュガーベビー」⑤第五話「ラブ・レター」⑥エリスの突撃レポート・闘神大武会控室編

☆徳間ジャパンコミュニケーションズ

216 リグロードサーガ 2　ゲームミュージック・オリジナルサウンドトラックCD
CD
TKCA-71080
(2枚組)
3,500円
96.12.21
●ディスク1……オリジナル・バージョン全21曲●ディスク2……オリジナル・バージョン全17曲

☆日本クラウン

217 MIND MOTION／高橋里華
CDシングル
CRDP-147
1,000円
96.10.23
①MIND MOTION②ありがち③MIND MOTION(カラオケ)④ありがち(カラオケ)

☆ダブルオー

218 シャイニング・ザ・ホーリィアーク　オリジナルサウンドトラック
CD
OOCO-26
2,800円
96.12.12
①プレリュード～蝕からの誘い②招かざる者たち③闇の祭典～パートI④遙か底のサーチャー⑤風塵の地平の果て⑥生命と死の舞踏(デッドダンス)⑦彷徨い人の哀歌⑧闇の祭典～パートII⑨安息のラプソディー⑩エンドレスウィナー

☆エー・ジー

219 見たらアカンって!大阪・発売記念スペシャルCD
CDシングル
AGCS-001
800円
96.11.20
①ビリケン音頭(ハイパーミックス)②ビリケン音頭(クラブミックス)③ビリケン音頭(ハイパーミックス)オリジナル・カラオケ

☆アリスソフト

220 鬼畜王ランス　音楽CD
CD
ALO-008
2,000円
96.11.8
①Influence～Theme of the others②Force～Theme of Leazus③Slaver～Theme of Herman④Magical City～Theme of Zes⑤Phantom～Theme of Japan⑥Ontology～Theme of Darkness⑦My Glorious Days～Theme of Rance

☆インディーズ

221 音速娘★つきのさかな／真尾まお(メディアクエスト) [企画部門]
CDシングル
MBK-002
非売品
96.7.12
①音速娘②つきのさかな③音速娘(カラオケ)

222 NOëL～NOT DIGITAL(パイオニアＬＤＣ) [企画部門]
CDシングル
LPR-205
非売品
96.7.26
①Kahoの唄～ガールズBEシンデレラ～②ありがとう

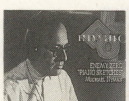
223 メルティキューブ・プレミアム!!(ポリグラム)
CDシングル
DSI-16841
非売品
96.7.26
①INNOCENT SOLDIER②FOREVER AND A DAY～終わらない物語～③星空のメッセージ④ナナちゃん危機一髪⑤OK My Friends

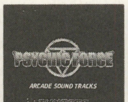
224 エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール(ココナッツジャパンエンターテイメント) [企画部門]
CDシングル
PCDSZ-1099
非売品
96.7.26
①Keep in touch!②Voice Collection

225 1996ハドソンゲーム音楽全集(ハドソン)
CD
HCD-8081
非売品
96.7
〈サターンボンバーマン〉①ステージ1②ステージ3-2③フロアーBGM④バトルセレクト⑤バトルステージ〈大貝獣物語〉⑥貝の伝説⑦太陽と風の中で⑧冒険号⑨ノヒャヒャヒャヒャ!⑩ポロホイダンス〈スーパーボンバーマン4〉⑪タイトル⑫ステージ1　原始時代⑬ステージ2　江戸時代⑭ステージ5　超未来1⑮ステージ5　超未来2／他

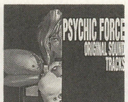
226 "ナイトゥルース"テーマ曲(ソネット) [企画部門]
CDシングル
SCE-001
非売品
96.8.1
①Love Miracle②Everlasting Love

227 真・女神転生～デビルサマナー スペシャルBOX・プレミアムミュージックCD(アトラス)
CDシングル
非売品
96.8.9
①SONG OF DEATH②OVERTURE③A NARROW ESCAPE!④魔王絶叫-Roar at the Darkness-⑤Moon light and eyes

181

182

183


184

185


186

187

188

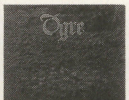
189

190

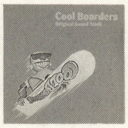
191

192

193

194


195

196


197

198

199

200

No.	タイトル	データ	内容
228	バトルガレッガ(新声社)	CD 非売品 96.8.30	オリジナル・バージョン全16曲
229	もっと!ときめきメモリアル　プレミアムCD(キングレコード)　[企画部門]	CDシングル NCDS -329 非売品 96.8	①プレミアムストーリーもっと!ときめきメモリアル「ときメモクエスト」②きらめき高校投書箱スペシャル
230	スーチーパイ　ラジオステーション(ジャレコ)　[企画部門]	CD JALE -00011 非売品 96.9.20	〈波乱の第1回〉①OPトーク②スペシャルゲスト召喚(マイ)③不思議の国のありすちゃん④リーチ一発テレホンクイズ⑤ミユリの部屋⑥シホの天気予報⑦EDトーク〈伝説の第2回〉⑧OPトーク⑨スペシャルゲスト召喚(レイカ)⑩不思議の国のありすちゃん⑪スーチーパイお便りコーナー(サユリ)⑫ミユリの部屋⑬シホの天気予報⑭EDトーク/他
231	ヒロイン・ドリーム(マップジャパン)	CD 非売品 96.10.10	①FLY TO FLY②CRYSTAL FANTASY③FLASH LIGHT VIBRATION〈舞木　静，特別収録リミックス〉④静からあなたへ⑤静の春一番クン⑥夏バテだ〜⑦明日は秋晴れ?⑧静のクリスマスイブ〈声優メッセージ集〉⑨西村ちなみより…⑩かないみかより…⑪大谷育江より…⑫高乃　麗より…⑬折笠　愛より…〈BGMリミックス集〉⑭オープニング/他
232	ガスト・スーパーコレクションvol. 2(ガスト)	CDシングル GUST -9611 非売品 96.11.1	①「ウエルカムハウス2」オープニング②「ウエルカムハウス2」メインBGM③「マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜」マップBGM④「マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜」メインBGM⑤「火竜娘」オープニング⑥「火竜娘」メインテーマ
233	ときめきメモリアル・ディスクコレクションVol. 1　No. 1　藤崎詩織(コナミ)	CDシングル 非売品 96.11.14	①思い出の数だけ…(藤崎詩織テーマ曲)②中央公園
234	ときめきメモリアル・ディスクコレクションVol. 1　No. 2　如月未緒(コナミ)	CDシングル 非売品 96.11.14	①あなたに贈るソナタ(如月未緒テーマ曲)②図書館
235	ときめきメモリアル・ディスクコレクションVol. 1　No. 3　古式ゆかり(コナミ)	CDシングル 非売品 96.11.14	①かごの中の小鳥(古式ゆかりテーマ曲)②花火
236	ときめきメモリアル・ディスクコレクションVol. 1　No. 4　清川　望(コナミ)	CDシングル 非売品 96.11.14	①みつめていたい(清川　望テーマ曲)②植物園
237	ときめきメモリアル・ディスクコレクションVol. 1　No. 5　朝日奈夕子(コナミ)	CDシングル 非売品 96.11.14	①Jumping Smile(朝日奈夕子テーマ曲)②ナイトパレード
238	ときめきメモリアル・ディスクコレクションVol. 1　No. 6　美樹原愛(コナミ)	CDシングル 非売品 96.11.14	①通学途中のあのお店(美紀原愛テーマ曲)②動物園
239	ときめきメモリアル・ディスクコレクションVol. 1　Sp. 1　Special(コナミ)	CDシングル 非売品 96.11.14	①ときめき(ときめきメモリアルテーマ曲)②入学式
240	フィストおまけディスク(イマジニア)　[企画部門]	CDシングル IMGC-001 非売品 96.11.22	①Opening〜CDドラマ〜Ending②FIST　夢を追いかけて…(オリジナル・カラオケ)③願い(オリジナル・カラオケ)
241	英雄降臨(アルファ・オメガソフト)	CDシングル ALMS -01 非売品 96.12.6	①Where's my love?
242	マジカル・スコードロン「宇宙編」(工画堂スタジオ)　[企画部門]	CDシングル KGD-8001 非売品 96.12.20	コミカルSLG『マジカル・スコードロン』の初回出荷分に，もれなく同梱されている。本編のストーリーをさらにパロったオリジナル・ドラマが楽しめる。
243	いまどきのバンパイア　プレミアムシングルCD　コリーのおつかい大冒険　[企画部門]	CDシングル DCI-5135 非売品 96.12.27	使い魔のコリーが，ゲームに登場する3人の女の子に質問してまわる波乱の(?)道中を描いたドラマ，彼女たちが集まってのトーク，ゲーム未収録音声を収録したおまけCD。ゲームをプレイしたあとに。

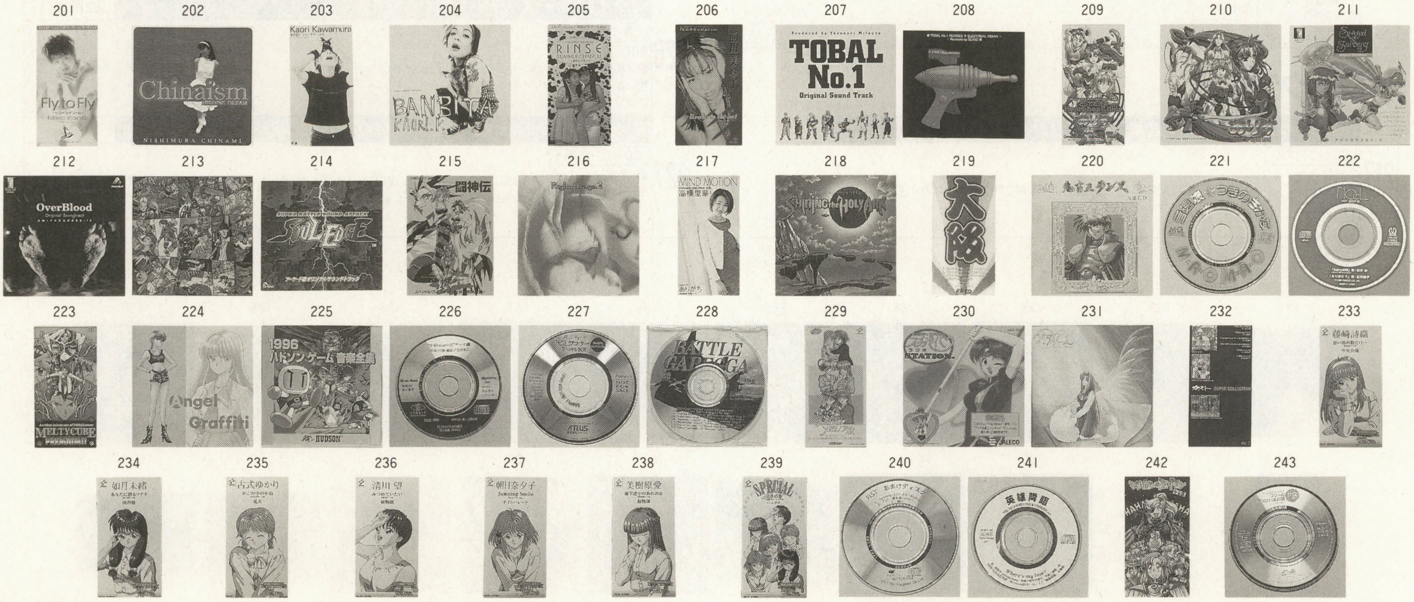
「日本ゲーム・ミュージック大賞」投稿規定

第15回「日本ゲーム・ミュージック大賞」への投票は，本誌の中の「愛読者カード」(146ページのあとにあるハガキ)のみに限らせていただきます。それ以外でのハガキ，封書などによる投票はすべて無効とさせていただきますので，ご注意ください。

投票してくださるかたは，「愛読者カード」の「日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー」の欄に，GM部門と企画部門それぞれに自分が1票を投じたい作品の番号，タイトル，発売レコード会社名を記入して送ってください。

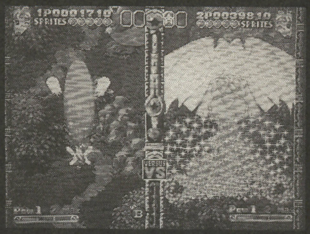
※GM部門……GMのオリジナル音源バージョン，またはアレンジ・バージョンの収録をメインとしたアルバム
※企画部門……ドラマCDや，イメージ・アルバムなどのように，コンピュータ・ゲームに関連したアルバムではあるが，純粋なGMの収録以外を目的としているアルバム(「チェック欄」に[企画部門]と表記しています)
※対象外……アニメのサントラやラジオドラマの主題歌，GMをわずかに含んだ声優のアルバムなどは，「チェック欄」に[対象外]と表記しています。これらのアルバムに関しては，GM部門と企画部門両方の選考対象外となりますので，投票しないようにご注意ください(投票があった場合は無効とさせていただきます)。日本ゲーム・ミュージック大賞は，やはりゲーム・ミュージックに重点を置きたいということから，このようなシステムを採用しています。

締め切りは1月27日必着，発表は4月号で行ないます。全国のGMファンのみなさん，ふるってご参加ください。なお，投票してくださった人の中から抽選で20名のかたがたに，各社GMアルバムなどをプレゼントいたします。



アーケード・ゲーム・ギャラリー

ティンクルスタースプライツ



■発売元：ADK　■稼働中

今月は，対戦パズルの要素が加わったシューティング『ティンクルスタースプライツ』のイラスト原画などを紹介しよう。

ちなみにこのゲームの攻略法は，何と言っても大きな“連爆”を起こすこと。敵の多くは4～5体の編隊を組んで飛んでくるが，4体程度を連爆で倒しても，対戦相手に与える影響は少ない。画面に2～3編隊をタメておいて，イッキに起爆すれば，相手に多くの攻撃を仕掛けることができるのだ。

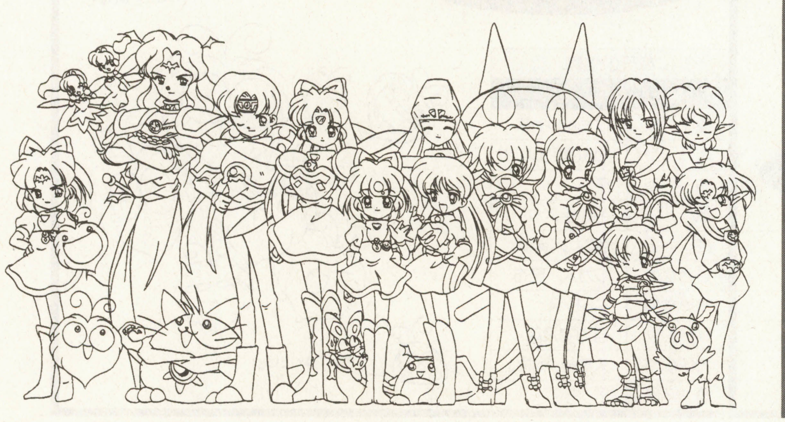
また，敵の耐久力は色でわかるようになっている（紫がもっとも耐久力が大きく，赤が小さい）。耐久力があるほど破壊したときの爆発が大きいので，紫や青の敵キャラを連爆の起点にするといいだろう。　**（小江哲朗）**

★STORY★

魔法世界プレアミューズに伝わる伝説の星「ティンクルスター」。この聖なる星を手に入れれば，どんな願いでもかなうと言われています。しかしある日，悪の帝王メヴィウスに，ティンクルスターが奪われてしまいました。このままでは大変です。

プレアミューズの王女，ロードランは，お供のラビキャットを連れ，ティンクルスターを取りもどすために旅立ちました。

行く手にはティンクルスターを狙う者，邪魔する者がたくさん待ち受けています。さあ，冒険のはじまりです……！

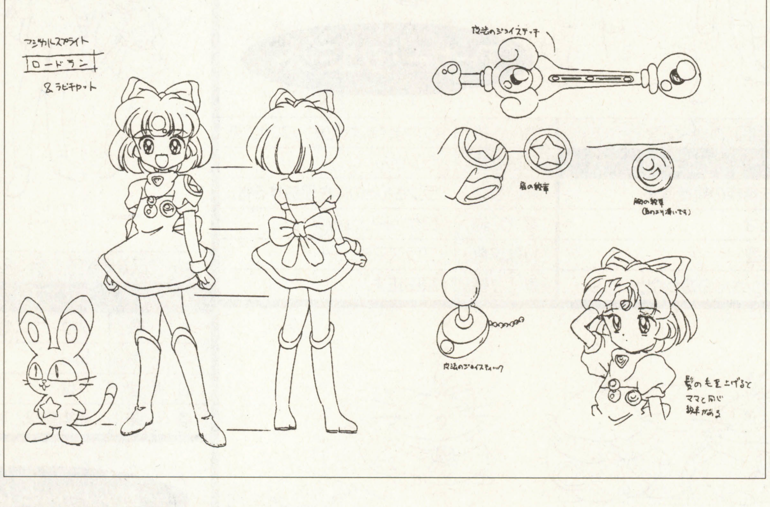


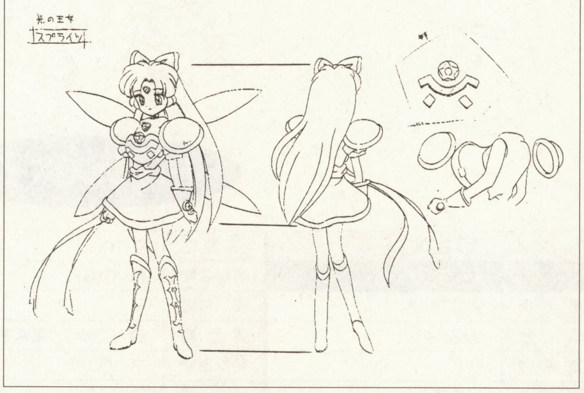
★キャラクター紹介★

ロードラン＆スプライツ

マジカルスプライト ロードラン	
種　族	妖精族のプリンセス
年　令	10才
血液型	O型
趣　味	甘い物を食べる・ダジャレ
性　格	元気で明るい
好きな物	甘い物
嫌いな物	辛い物
乗り物	魔法のほうき
特殊攻撃	ラビボム
声　優	加藤雅美

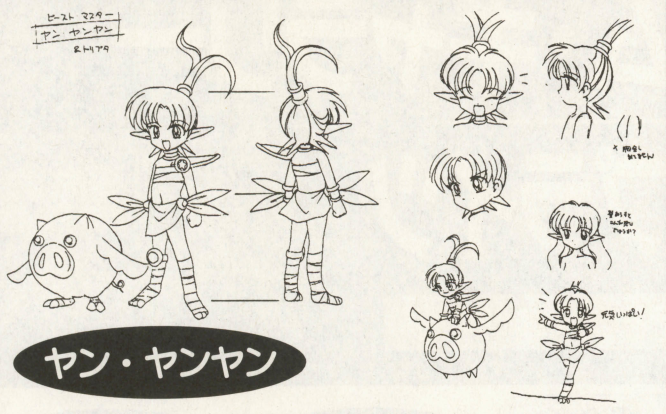
光の王女 スプライツ	
種　族	伝説の妖精族
年　令	今回は15才くらい
血液型	O型
趣　味	転生
性　格	清らかな心を持つ
好きな物	この世界のみんな
嫌いな物	悪い心
乗り物	自力飛行
特殊攻撃	ゴッドラビキャットアタック
声　優	蓑田まゆみ





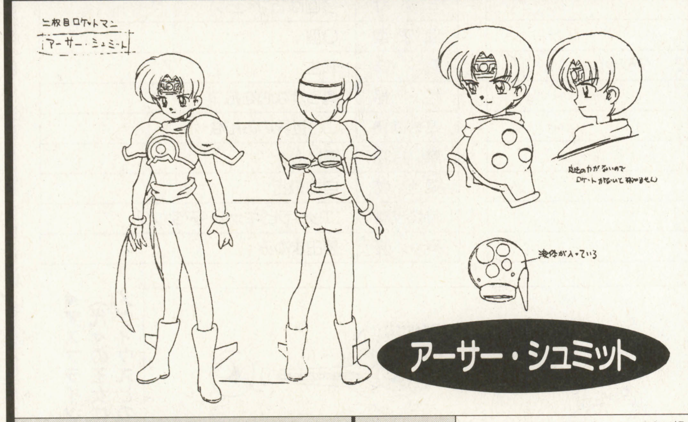
◀▼スプライツは、ロードランに転生することで姿を現す（代々の王女に転生するらしい）。ストーリー・モードでは、メヴィウスとの決戦の前に登場するぞ

ヤン・ヤンヤン



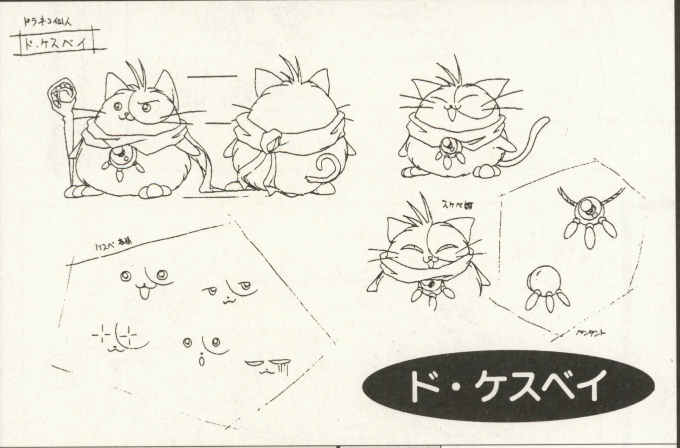
ビースト・マスター	
ヤン・ヤンヤン	
種族	森の妖精
年令	7才
血液型	B型
趣味	動物と遊ぶ・水浴び
性格	やんちゃ
好きな物	果実
嫌いな物	機械
乗り物	トリプタ
特殊攻撃	トリプタ
声優	加藤雅美

アーサー・シュミット



二枚目ロケットマン	
アーサー・シュミット	
種族	妖精族の親衛隊長
年令	16才
血液型	A型
趣味	ランさんの追っかけ
性格	ドジでお調子者，キザだがカッコつかない奴
好きな物	ランさん
嫌いな物	ランさんとの仲を邪魔する者
乗り物	ロケットリュック
特殊攻撃	プラズマシュート
声優	原田正夫

ド・ケスベイ

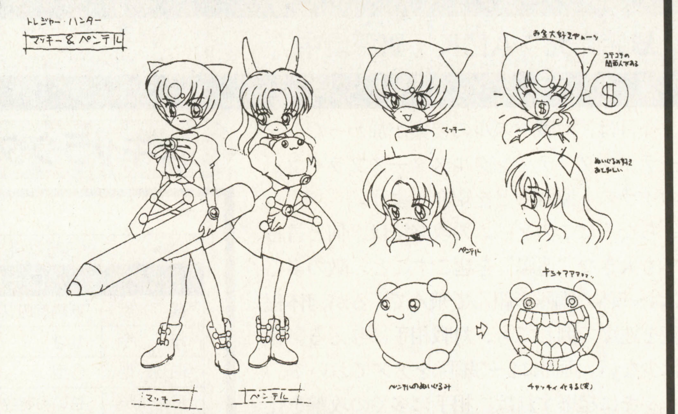


ドラネコ仙人	
ド・ケスベイ	
種族	ネコの仙人
年令	65536才
血液型	？
趣味	ひなたぼっこ
性格	すけべ
好きな物	若いおなご
嫌いな物	？
乗り物	魔力で動く「魔導ネコ」
特殊攻撃	ネコパンチ
声優	原田正夫

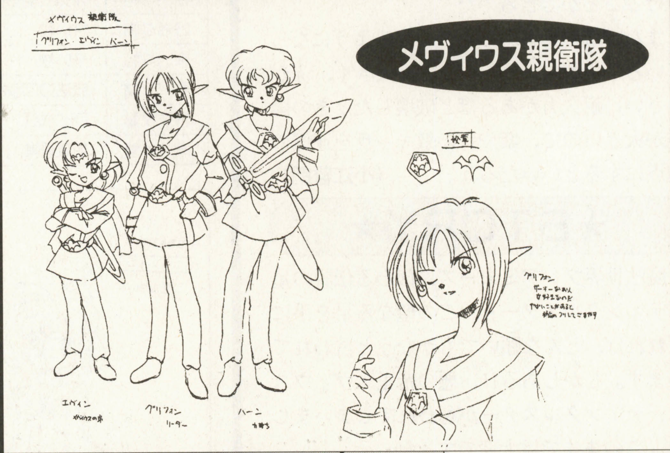
マッキー＆ペンテル

トレジャーハンター	マッキー	ペンテル
種族	ミミリン族	ミミリン族
年令	14才	14才
血液型	A型	O型
趣味	金を貯める	ぬいぐるみ集め
性格	強気	超憶病
好きな物	金	ぬいぐるみ
嫌いな物	損すること	憶病な自分

乗り物	魔法のエンピツ	
特殊攻撃	ぬいぐるみ	
声優	マッキー	伊藤芽久美
	ペンテル	蓑田まゆみ

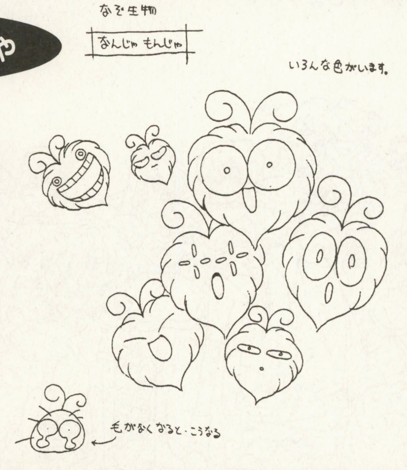


メヴィウス親衛隊

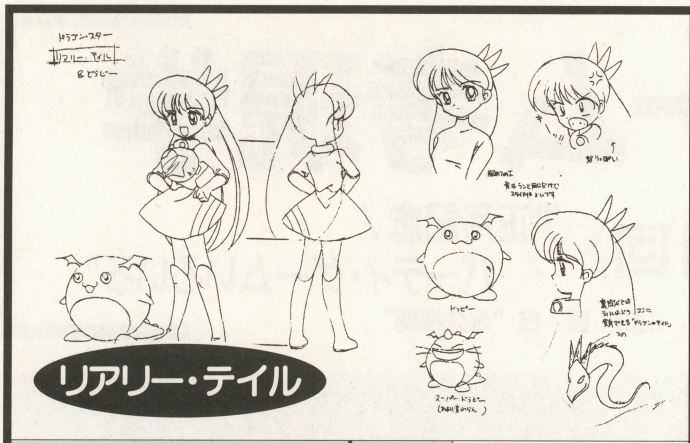


メヴィウス親衛隊グリフォン＆エヴィン＆バーン	
グリフォン	
種族	メヴィウス親衛隊長
年令	16才
血液型	A型
趣味	死ぬ真似，吐血
性格	軟派（一見，真面目）
好きな物	女の子，娘，乙女
嫌いな物	醜いもの
乗り物	グリピー
特殊攻撃	グリピースラッシュ
声優	峰松公明

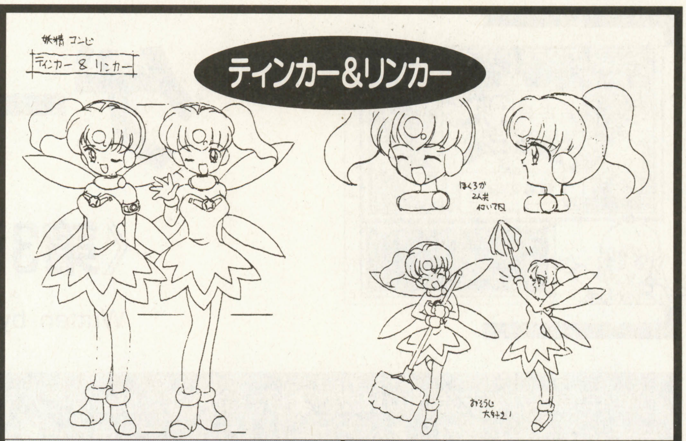
なんじゃもんじゃ



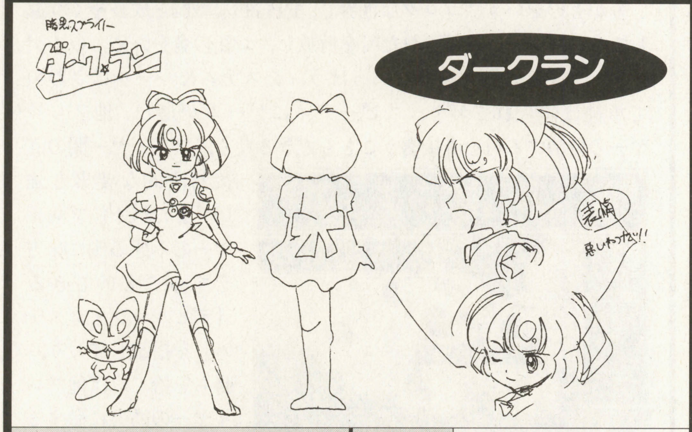
なぞの生物	
なんじゃもんじゃ	
種族	けもんじゃ族
年令	毛の数(推定20000才)
血液型	？
趣味	毛の手入れ
性格	色によって異なる
好きな物	ワカメ，昆布
嫌いな物	ストレス
乗り物	自力で飛ぶ
特殊攻撃	大なんじゃボム
声優	？



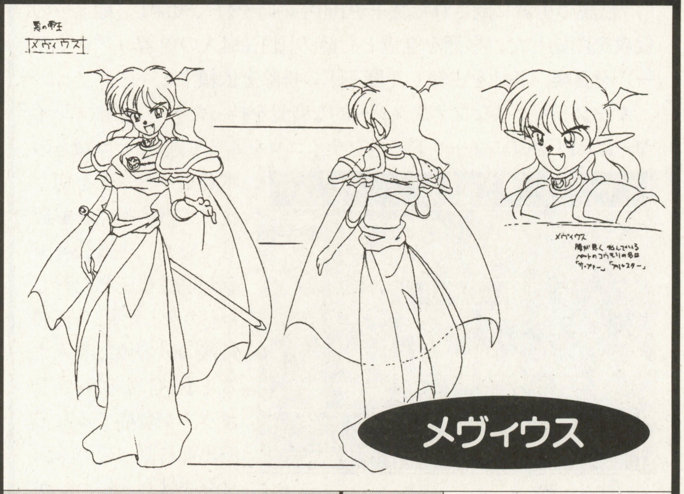
ドラゴン・スター		性格	現実主義者。怒りっぽい
リアリー・テイル		好きな物	ひ・み・つ☆
種族	竜族のお姫様	嫌いな物	おかっぱの女
年令	10才	乗り物	ドラゴンの子供（ドラピー）
血液型	A型	特殊攻撃	ドラピー
趣味	ドラピーに乗って空を駆け回ること	声優	伊藤芽久美



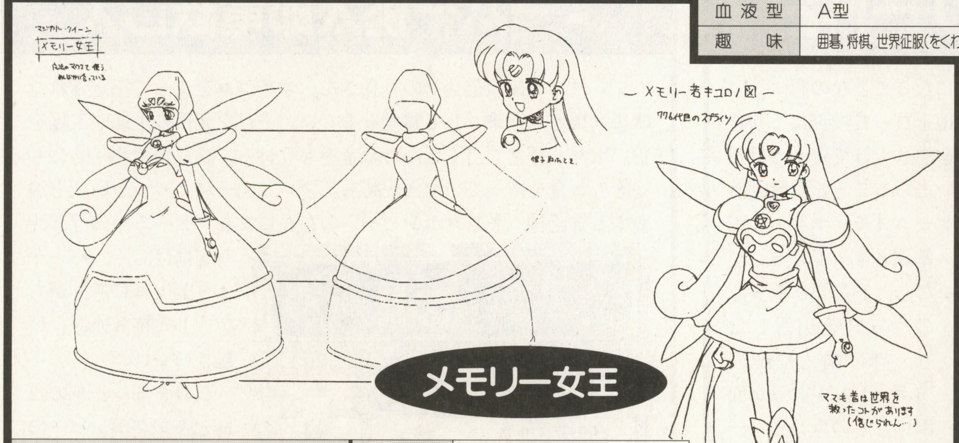
妖精コンビ		性格	温厚
ティンカー&リンカー		好きな物	おそうじ，おせんたく
種族	女王付きの妖精	嫌いな物	なし
年令	16才	乗り物	羽根で飛ぶ
血液型	AB型	特殊攻撃	プチフェアリー
趣味	家事手伝い	声優	伊藤芽久美，蓑田まゆみ



暗黒スプライト		性格	キッツーい
ダークラン		好きな物	メヴィウス様
種族	メヴィウスが創りだした	嫌いな物	メヴィウス様以外の連中
年令	3日と3時間（外見は10才）	乗り物	魔法のホウキ
血液型	不明	特殊攻撃	ダラビボム
趣味	戦い	声優	加藤雅美



悪の帝王		性格	一言で言うならば間抜け
メヴィウス		好きな物	世界征服，ペットのコウモリ
種族	ダーク・エンパイヤ族	嫌いな物	妖精ども，腰痛（悩んでいる）
年令	自称10万才（本当は25才）	乗り物	暗黒魔力で飛ぶ
血液型	A型	特殊攻撃	コウモリ君
趣味	囲碁，将棋，世界征服（をくわだてること）	声優	西川嘉人



マジカルクイーン		性格	おしとやかでのんびり屋
メモリー女王		好きな物	食べ物全般
種族	妖精族の女王	嫌いな物	何でも食べるので，なし
年令	30才	乗り物	羽根で飛ぶ
血液型	O型	特殊攻撃	ブース
趣味	ご飯を食べる	声優	加藤雅美

ボスキャラ使用コマンド公開！

通常はストーリー・モードでのみ登場する4人のキャラクターの，キャラクター・モードと対戦モードで使用できるコマンドを紹介しよう。隠しキャラだけあって，どのキャラも標準以上の性能を持っているぞ。

●ダークラン……カーソルをメヴィウス親衛隊にあわせ，↓を4回以上入れて決定

●メモリー女王……カーソルをランにあわせ，↓を4回以上入れて決定

●メヴィウス……カーソルをメヴィウス親衛隊にあわせ，↑を4回以上入れて決定

●スプライト……カーソルをランにあわせ，↑を4回以上入れて決定

ゲーム考現学

《第31回》 “正月記念! パーティ・ゲームいろいろ”

Written by 山田 整 & “永久機関”

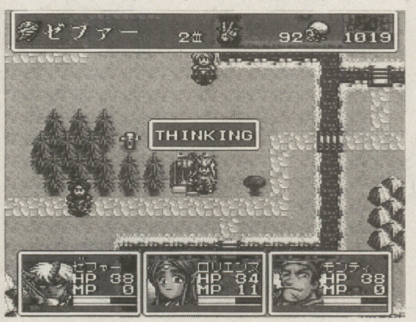
毎年恒例の年末進行の余波により，今月はくり上げでパーティ・ゲーム特集（すべてスーパーファミコン用）と相成った。『スーパーロボット大戦』『K.O.F'96』ほか異種混合ソフトはあらためて次号に。次々回は『ドラクエ』VS『ファイナルファンタジー』の予定だが，『FFVII』の発売が延びた場合はシミュレーションRPG対決を考慮中。

ただいま勇者募集中 おかわり

「伝説の勇者に倒された魔王が100年の時を経て復活し，地上への侵攻を開始した。事態を憂慮した時の国王は4人の勇者（プレイヤー）を召喚，各地を占領した魔王軍の排除を依頼する……」

オーソドックスなファンタジー的な背景を持ったゲーム。各プレイヤーはRPG風のフィールドの上をサイコロをふって進み，ザコ敵との戦闘やイベントを切り抜けて敵の拠点を解放していく。主人公キャラが個性に応じたおしゃべりをしたり，各面の最後の敵の城に突入するとRPG風の小さなマップが登場するなど，演出面に凝っている。

発売はヒューマンから，価格は9,900円。

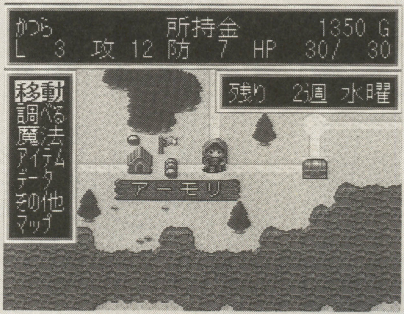


▲宿屋で仲間をつのり，他プレイヤーの妨害に注意しながら一つずつミッションをクリアする

決戦！ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～

金がものをいうスゴロクな世界で，RPG的な戦闘と成長をくり返してモンスターに占領された町を解放し，お礼の金を貯めていくゲーム。アイテム類が豊富ないっぽう，システム&ルールはきわめて単純に作られており，スピーディにゲームが進む。他プレイヤーの統治する村を直接襲うこともできるなど，プレイヤー間の直接対決的な要素も強い。また最下位プレイヤーのみ悪の側に味方をすることのできる「デビルマン・システム」を搭載しており，勝ちを捨てれば他プレイヤーの妨害に徹することも可能。

アスミックより発売中，8,900円。



▲解放した村にもどれば収入を得られる。怪物退治だけでなく，自分の村の防御も大切な要素

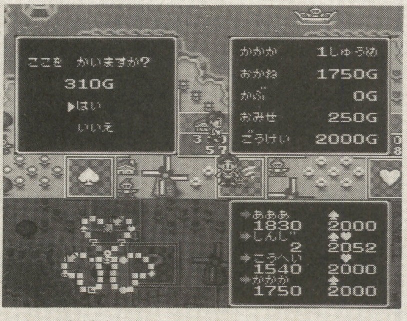
VS

いただきストリート2

「いただきストリートの目的はお金持ちになることなの」

……サイコロを振って止まったマスの土地を買って投資により建物を建設し，そこに止まった他人から財産を巻き上げて資産の目標額の達成をめざすゲーム。特定の土地を買い占めることで資産価値が上がるなど，システム自体は名作ボードゲーム「モノポリー」が基調となっている。ただし，形の異なる多数のマップを用意したり，株の購入や配当（ボードだと計算が面倒）などのコンピュータならではの要素を取り入れることで独自性をだしている。

発売元はエニックス。お値段は9,800円。



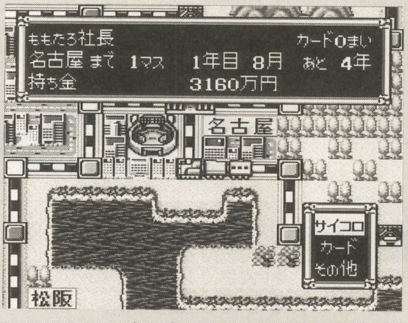
▲どの土地をどう買うか，投資のタイミングなどなど，戦略性と判断力が要求される

スーパー桃太郎電鉄DX

プレイヤーは鉄道会社の社長さん。サイコロをふって指定された駅に列車で一番乗りして賞金をもらい，それを元手に土地や工場を買い取り，経営でたくさんのお金をもうける。設定期間終了時にもっともお金を持っていた人が勝ち。プレイヤーにくっつき財産を浪費する貧乏神（キングボンビー）の存在により，ゲーム中の浮き沈みがはげしく，パーティ・ゲームにありがちな「1人勝ち独走」が起きにくい。

なお一部ルールの改良とキングボンビーの新悪行が追加された最新作『桃太郎電鉄ハッピー』も発売されている。

発売元はハドソン。価格は8,300円。



▲たとえトップのプレイヤーでも，キングボンビーがくっつくとまたたく間に転落

対決座談会
(参加者：桂，斎藤，山田)

［ただいま勇者募集中・おかわり］

山：まずはこのソフトから。

（しばらくオープニングを見る。全員大爆笑）

桂：す，すごい。この設定のステロさは並みじゃない。

山：復活した魔王，飛び散ったオーブのかけら，王国の危機に現れた伝説の勇者……なんかこう，ライト・ファンタジーの王道というかパターンというか。

斎：いや，パーティ・ゲームである以上，設定はわかりやすいほうがいいんですよ。

桂：いいのか？ 本当にそれでいいのか？

山：まあそれはおいといて。内容はどうです？

桂：ええとね。プレイヤー・キャラを8人のなかから選べるわけだが，これがなんというか，ステロに足が生えて歩いているというか。

山：だからその話はやめましょう。

桂：事実なんだから仕方がない。伝説の勇者の子孫にその相方のヒロイン，じつは魔王の息子，それにギャグ・メーカーのロボットに犬人間にその他飾りの女の子がわさわさと。「お約束」を楽しめる人にはピッタリだ。

山：だから内容についての話ですってば。

斎：マップが広くてコンピュータの思考がおそいのが欠点ですね。せめて3分の1ぐらいだったらいいゲームになったでしょうに。

桂：3分の1かよ，おい。

斎：あと，複数存在する小目的のどれに挑戦してもいい形式ですから，プレイヤー間の緊張度も低いですね。

桂：対立や妨害やケンセイはゲーム外でしあって楽しむゲームだな。

山：……みなさんそうおっしゃいますけど。

桂：いやわかっている。これはいいゲームだ。オープニングだけでも見る価値がある。

斎：キャラクターの「顔」が見えるだけに，感情移入して遊べますからね。こういうゲームは貴重ですよ。

▲お約束のキャラクターに，この軽いノリ。とにかく見ていて楽しい演出が特徴だ。直接妨害もできる一方，黙々とプレイしても勝てるなど自由度も高い

［ドカポン王国Ⅳ］

桂：なつかしいシステムだなあ。『百の世界の物語』ってのをおぼえているかい。

山：なんですかそれ。

桂：昔，アスク講談社からこれにそっくりなゲームがでていたんだ。ファミコンで。いいゲームだったなあ。

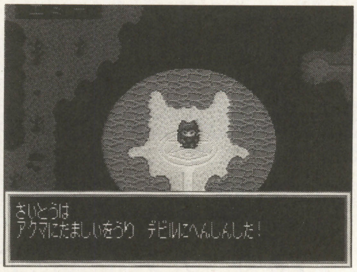
山：ほかに語ることはないんですか？

斎：サクサク進むけれど，1人で遊ぶにはちょっと不満かな。

桂：そう，多人数になるほど楽しめるゲームだ。その点『勇者』とは対照的だな。あれ，1人でもそれなりにおもしろいもの。

斎：ところで「デビルマン・システム」って楽しいですね。最下位プレイヤーの怨念を満足させてくれる，いい……（ちょっと迷う）……うん，いいシステムだ。

桂：悪魔化する瞬間叫ぶんだな。「俺は手に入れたぞ。悪魔の力を手に入れたぞ!!」



◀悪魔に魂を売れば，かぎられた時間だけパワーアップ

［スーパー桃太郎電鉄DX］

桂：日本の冬の風物詩だな。

斎：毎年新しいのがでますね。スゴロクのかわりにってことでしょうか。

（しばらくプレイ）

山：ゲーム・バランスがいいですね。

斎：いいというか，現実的というか。

桂：鉄道をしいた補助金で地方の物件を買いあさり，投資で路線価格をつり上げて……。

山：ついでにバブル亡者の証券マンこと貧乏神がプレイヤーのあとをつけまわして。

斎：…………。

桂：ええとだ。なんだかんだ言っても，これはスゴロクだ。運の要素がじつに大きい。

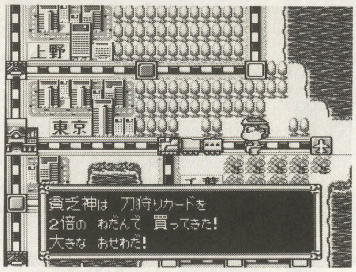
斎：浮き沈みが激しいですね。たしかに家族で遊ぶにはいいでしょう。

桂：困った困ったと笑って言えるぐらいにはシビアで，しかし友人関係が壊れるほどシビアじゃない。このへんが絶妙だな。

山：逆に本格的に駆け引きを楽しみたい人には向かないでしょうね。

斎：誰かが遊びにきたのに，遊べるゲームがないっていうときに必須のソフトでしょう。

桂：ああ，そうそう，それと最後に一つ。こういうゲームは敵がバカすぎるか強すぎるのがふつうだが，敵の思考ルーチンが複数，しかも個性があるのがいいなあ。



◀『桃鉄』は自分の判断と運の要素のバランスが絶妙

［いただきストリート2］

桂：モノポリーじゃないか，これ。

山：ほら，面倒な計算をコンピュータがやってくれているでしょう。

桂：そんな面倒なルールってあったっけ？

斎：ほら，モノポリーに株とか新イベントとか新しい要素をつけくわえようとすると，とたんに面倒になるでしょう。だからモノポリーの発展版と思えばいいのでは？

桂：もとがもとだけにおもしろくないはずがない。今回取り上げた作品のなかで，一番頭を使うゲームだな。これなら友情も壊せるぞ。

斎：単純にゲームとしての完成度を見ると，やっぱりこれが一番ですね。

山：遊ぶ目的にもよりますけどね。

桂：たしかにちょっと楽しむには向いていない。ゲーム終盤になって富める者はますます富み，貧しい者は資本主義の悲哀を味わうようになってからが醍醐味だから。

斎：バブルの悲哀だけなら，『桃鉄』でも十分味わえるけど。

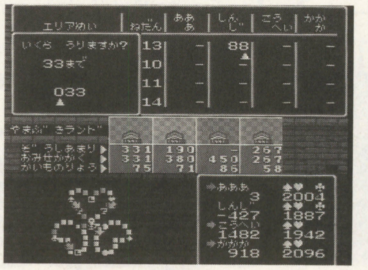
山：（せきばらい）ではこのへんでまとめましょう。正直言って，「これがコンピュータならではのシステムだ！」と感動したのは『桃鉄』の貧乏神と『ドカポン』のデビルマンでしたね。おもしろさは別にして。

斎：つきまとわれる感覚がリアルなんですね。

桂：いま流行の「ストーカー」ってやつだな。それはそれとして，やはり派手な演出に凝るほど「コンピュータ的」なゲームになり，自由度や運の要素を高くするとボードゲームになる。現在のゲームは，まだそのあいだのどこにあるかという段階の話になるんですよ。

斎：「多人数用のRPG」あるいは「ちょっと複雑なボードゲーム」って感じですよね。

山：プレイヤーが楽しむ作品ではなく，プレイヤーを楽しませてくれる作品がどんどんでてきてほしいですね。

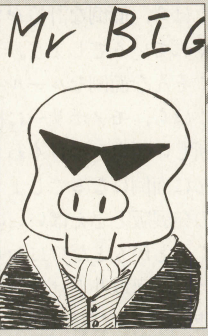


◀『いただきストリート』は良くも悪くもボードゲーム的

ROUND4

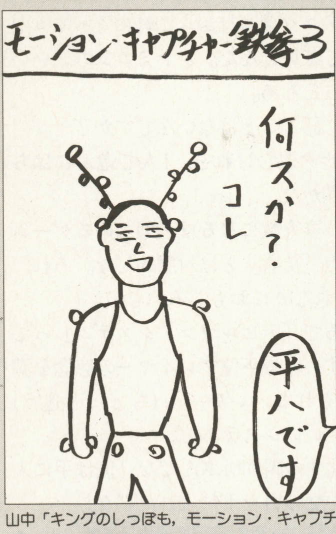
謹賀新年。先月に言ったとおり，希望者には1人1人に手書きの年賀状を送らせてもらった。絵心のあるライターがよってたかって寄せ書きしたので，世界に1枚という貴重品だぞ？　これを励みに，今年は自分の人生に勝負をかけてくれ。勤我信念というわけだ。

今月のノーコメント（0EXP）



長野県松本市・END

優勝……（5EXP）



神奈川県横浜市・新歓1005円（16・2EXP／4位）

山中「キングのしっぽも，モーション・キャプチャーしているのでしょうか」

俺の葉書の選びかたはコレだ

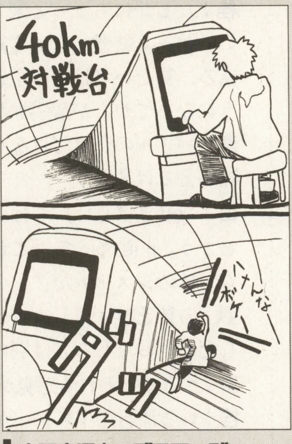
片平鍾瀛（3EXP）

妙なモノが大好きな片平番長は，見たときの第一インパクトがあり，かつ，よく目を疑らさないと気づかないこだわりがある作品が好きだ。ごちゃごちゃと描きこんであるほうがひかれるらしいぞ。しかし，いまだに彼の実態は未解明の部分が多い。いつの間にか出勤していて，いつの間にか帰宅している。駄菓子を問屋からまとめ買いして部屋の一角を駄菓子屋に変える男だ。

北海道石狩郡・タイガーアヤナミレイド、心の向こうに（3EXP／18位）

薮良「キミ、こういうの好きだねぇ」
片平「まさかへんなの担当とか思ってない？」
薮良「そんなんばっか選んでるやんけ！」
片平「いや、たんなる偶然なんだよ」

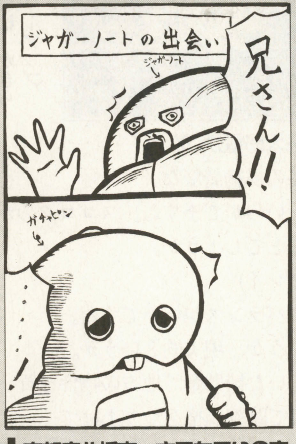
準優勝……（4EXP）



大阪府堺市・ぷらコージ（22EXP／1位）

白川「これは安心してできる」
薮良「でたな，ハメ川マチ輔」

第三位……（4EXP）



京都府八幡市・さるたこいのき（10EXP／9位）

森「じゃあ，もう，ムック廃業ですね。むーん，むーん」

秘伝：ハガキを100%ボツにする方法

（0EXP）

東京都江戸川区・BLUE METOR（6EXP／13位）

これは悪い見本だな。なにせ，紙の色は黄色いし，材質はにじみやすいときた。それに，下書きの鉛筆がぜんぜん消していない。まあ，本人も本命投稿ではなくオマケのつもりで描いてきたんだろーが，あんましハシに字を書くと削れるぞ。あと，雑誌とかのコピーを貼った投稿は原則として載せられん。

ベストエイト賞（3EXP）

長野県松本市・END（15EXP／7位）

薮良「誕生日に贈り物をしないといきなりグレる『プリメ3』」

和歌山県那賀郡・北谷洋平（3EXP／18位）

薮良「ぶっとばされてもかわいい妹がほしいものだよ，実際」

大阪府堺市・ぷらコージ（22EXP／1位）

薮良「男って，哀しい生き物だよな……，ほんと」

愛知県刈谷市・絵入安（16EXP／5位）

薮良「一発ネタ部門御中……？急所一発ブシドーブレード？」

京都府八幡市・さるたこいのき（10EXP／9位）

森「このモーション前の挙動不審さも見のがせないぞ，っと」

リッチ・テキスト地区道場
(3EXP)

ほぼ確実に1位にあたるエナ・ドレ，あるのかわからない優勝賞品，ビリまでわかる順位づけなど，気がつけば今回の闘技場はそうとうにエグい。それでも戦うのか？　むーん。

● ● ● ● ●

●そろそろ『ダークエッジ』がSEGA AGESシリーズで登場すると思う。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(15EXP／7位)
小石「その前にまず『獣王記』，つぎに『エイリアンストーム』，最後は『三輪サンちゃん』で決まりだな」
薮良「やっぱ，クマですよ，クマ」

●文字ネタって，ハガキ１枚につき一つだけですか。ハガキがもったいないわ」
群馬県太田市・よかった……勝ってる
(3EXP／18位)
薮良「１枚にいくらでもＯＫだよ。ハガキ大の紙をまとめて封書で送るのがベスト。“プリントごっこ”のハガキ用紙なんて便利でオススメだ。そういや，ハガキ１枚１枚を速達で送ってきた投稿者がいてねぇ……かけた金の割におもしろくないんで，結局ボツ」

●『デッド・オア・ライブ』，略して『デブ』
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(18EXP／2位)
片平「『ドラゴンクエスト』，略して『ドク』。いくらでもできそうだ」
薮良「松田ぱんれい氏によると，カーバンクルは『カバ』なんだそうだ。なーる」

●『ときメモ2』にも藤崎詩織がでていたならば，コナミが彼女を働かしすぎたせいで，留年したんだなと思っとこう。
大阪府堺市・シレンジャーイエロービー玉
(3EXP／18位)

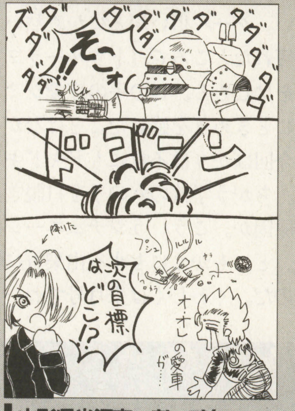
●東京ビッグサイトの日本国際工作機械見本市に行ったが，コスプレギャルはいなかった。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(18EXP／2位)

●『バイオハザード』ってやったことないけど，もしかしてバイオ平○さんが主人公のゲームのことですか？（ゴメン）
東京都大田区・吉原柾
(9EXP／10位)
薮良「なんか，前号，数カ所も名前まちがえてて申しわけない。原因は謎だ。たぶんコロコロP.N.変えるから，スペル・チェック機能が間に合わないんだろうな。
　ここで解説するけど，諸君らの経験値やエナ・ドレ実績などは，表計算ソフトのひとつ『Microsoft Excel』を使って管理されている。だから，順位計算などもエラくラクなのだが，使っているほうも人間，入力ミスがもっとも恐い。とくに前号みたいにエロすぎて，いきなり差し替えがあった場合，経験値収支の修正はややこしい。よって，以後，どぎついエロネタは禁止。P.N.や住所をかえたら報告すること。これらを守って楽しい投稿ライフをエンジョイしてくれ。……関係ないけど，バイオ平松って，いま，何してんの？」

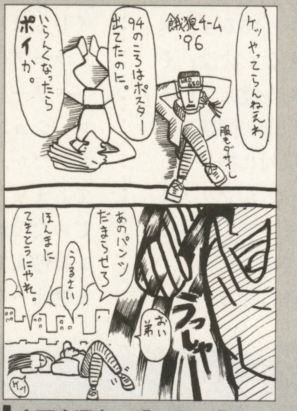
●いま思ったけど，絵がうまけりゃバンバン載せるって以前あったけど，文字ネタの場合どうなるんだろう？　やっぱ字のうまいヤツ？
千葉県佐倉市・加藤義啓
(15.1EXP／6位)

なんかイマイチなんすけど……な，ハガキ(1EXP)

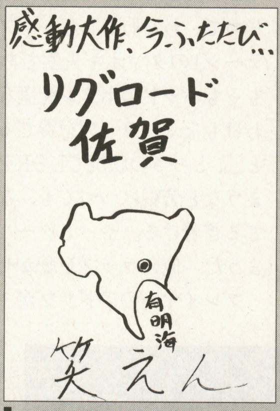
最近，ハガキの全体的なレベルが向上してきている。しかし，惜しい。いま一歩，なにかが不足しているのだ。そんな彼らにちょとしたアドバイスを……というのが今回のコンセプト。



山形県米沢市・おーすん
(18EXP／2位)
薮良「マリアとすみれの選択で悩んでいるという，おーすん。最近，オチに脈絡がないどころか，オチすらないぞ」



大阪府堺市・ぶらコージ
(22EXP／1位)
薮良「ネタじたいは妙に好評だったが，肝心のパンツ男がわかりづらかったのが大きな減点要因のようだ」



神奈川県横浜市・新歓1005円
(16.2EXP／4位)
大出「佐賀ってこんな形だったっけ？」
薮良「ふたたび言うて『２』やないし」

生きててすみません

今月の大ボケ
(0.1EXP)

神奈川県横浜市・新歓1005円
(16・2EXP／4位)
薮良「あのー，ベーマガの中心読者層は高校生まででして，こういう古いネタは非常に困ってしまうわけでして」

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキまたは同サイズのにじまない普通の紙で
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用すること。
　鉛筆はボツ。住所を鉛筆で書いてくるヤツも同罪だ。
期限：毎月15日をめどにシメ。でも，けっこう寛容。
宛先：下記までていねいに書くべし。御中をつけろ，御中を。
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

今月のHOT20に入った95専用ソフトは11本。よって１位になった，ぶらコージがエナジー・ドレインだ。24EXPのうち1割に相当する2EXP（小数点以下切り捨て）を失う。「おればっか」と嘆いていたおーすん，良かったな。結果は右記のとおり。先月の上位陣がちょっと不調だった。

1	ぶらコージ	22EXP
2	アコピャン	18EXP
2	おーすん	18EXP
4	新歓1005円	16.2EXP
5	絵入安	16EXP
6	加藤　義啓	15.1EXP
7	END	15EXP
7	みるきぃぷりん☆	15EXP
9	さるたこいのき	10EXP
10	吉原　柾，ヘンタイジャー1号，骨皮筋右衛門	9EXP

R. Sakuma's

WILD CARDS

佐久間亮介

この本が発売されるころには年末進行も終わって一段落，のはずだけど，そう現実はアマくない。すでに来年早々のスケジュールはびっしり。べつに年末から新年を迎えたところで，うれしくもなんともない。そんな状況だから，年末はゆっくりゲームでも……といった発想はまるでなく，まずは遊ぶでしょなんて考えにいたってしまう。こうなるともう止まらない。思考パターンは完全に遊びへと向けられる。

買ったけれどもプレイしていないゲームは山ほどあるのだが，やっぱり新しいもので遊びたい。この原稿を書いているのは12月の新作ラッシュまっただなか。購入するソフトを選ぶにはちょうどいい時期だ。さっそく銀行へ。軍資金なくして，潤いはあり得ない。

秋葉原に出向くと買うわ買うわ。その本数たるや，10本はくだらない。なかには「とりあえずは買うでしょ」といったノリで購入した，得体の知れないパソコン・ゲームもある。こうして数万円は一瞬で消滅し，手元には大量のソフト。"心に潤い"計画の第1段階はこうして終了。自宅に帰り，買ってきたばかりのソフトを遊びはじめて3時間。『パラッパラッパー』と『バーチャロン』をはじめとする数本以外は，ゲーム棚にしまい込んでしまった。もったいない話だが，気に入らないのだからしょうがない。いつかは遊ぶ日もくるだろう。それまではさようなら，だ。

No.8 バーチャロンとパラッパ

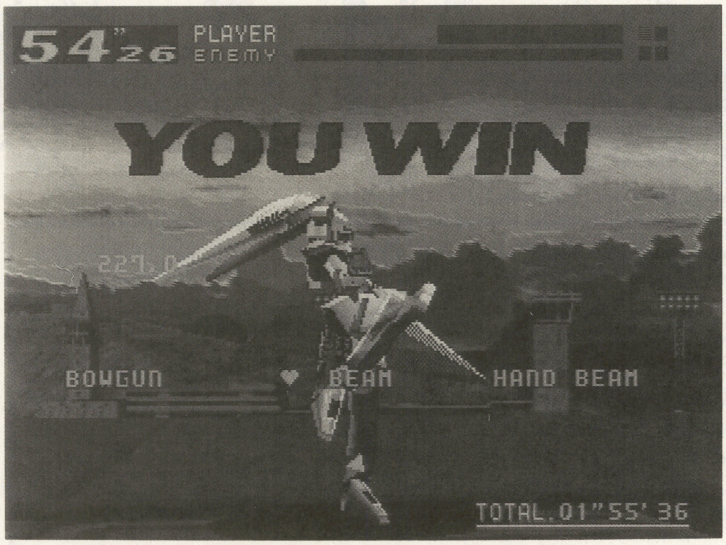
第2段階にあたるゲームの選別作業も無事終わり，ここからはお気に入りのゲームで遊びだす。ツインスティックをサターンにつなぎ，『バーチャロン』を起動。エンディングまで延々とプレイをつづける。満足。対戦プレイがしたくなるも明けがたの時間帯に誰かつかまるわけもなく，スティックも1本しかないので断念。それに対戦ケーブルを使ってプレイできないのはやっぱり痛い。X-BAND版も2台のサターンを直結させてのプレイは不可能らしいし……。で，『バーチャロン』タイムは終了。ごそごそとサターンをしまい込む。

つぎは『パラッパラッパー』の時間。編集部にやってくるサンプル版でプレイしたことはほとんどなく，本格的に遊ぶのはこれがはじめて。わくわくしながらプレイするも，ステージ1のタマネギ先生であえなく沈没。そもそもパッドのボタン配置なんか覚えているわけもなく，ラップを奏でる以前の問題。○と□，とっさの状況でLとRを反対に押してしまうなど苦戦はつづくも，なんとかクリアまでこぎ着ける。やっとクールモードで遊べるようだ。俺のラップを聴かせてやるぜ！

プレイヤーのアドリブが主体になるクールモードだが，やってみるとうまくいかない。クールの1歩手前までは簡単に上がるのだが，あと1歩のところで終わってしまう。マニュアルを読むと，先生が使ったボタン以外は押してはいけないことが発覚。なるほど制限されたなかでアドリブを決めればいいわけか。

ここからは独壇場，連打系のラップでタマネギ先生も脱帽だ。どうやらステージ1は比較的，ラクにクールが取れるようになっているらしい。試しに最終面をクールモードでプレイしてみると，なんだかさっぱりわからないままゲーム・オーバーになってしまう。いまにして思えば，この面をクールでクリアした某編集部の中村さんはすごいよ，ホント。このソフト，まだ持っていない人には自信を持ってオススメできる久々の傑作。ぜひプレイしてほしい。クール狙いがとにかく熱い。

ラップに疲れたところで，『トゥルーラブストーリー』をはじめる。この手の恋愛シミュレーションにときめきを感じたことはなかったのだが，今回ばかりは不覚にもドキドキしてしまった。ちがう学校の女の子を口説きはじめたのが原因か。こういうシチュエーションは燃える。とにもかくにも水谷由梨香に燃え燃え～なのだ。くわしくは来月号でね。



◀▲『バーチャロン』と『パラッパラッパー』は'96年末の優良ソフト。実際にこの2本で僕は楽しく遊ばせてもらった。買っても損はしないはず

読者の意見★★★★Special ホンキでPlay ホンネでReview!!

あけましておめでとうございます。読ホン担当の山田真也です。旧年中は読ホンの担当に就任したのをはじめ，個人的にもさまざまな出来事がありました。みなさんもいろいろあったかもしれませんが，イヤなことは忘れて（いいことは忘れずに）'97年もガンバリましょう。本年もよろしくお願いいたします。

さて，今回は年始恒例となった，直掲載オンリーの読ホンSpecialです。最近はワープロで作成してくださるかたが増え，よりダイレクトにみなさんの意見をお伝えできるようになりました。もちろんワープロでなくても，あらゆる投稿は大歓迎です。みなさんの意見や感想を，どしどしお寄せください。

タイトル・イラストは兵庫県西宮市・すさんです。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Let's go！

ゲームソフトはどこで買う？

コンビニでゲームソフトが買えるようになっておよそ一か月。今回は、そのことについて書きたいと思います。

実際の反応はどうなのか、某有名コンビニでバイトしている友人に話を聞いてみました。

「コンビニに置いてあるテレビはずっとゲームの情報ばかり流しているけれど、今のところ販売されている商品の映像が多くて、買う前の内容の確認になって便利かも知れないし、なにより見ていて飽きない（友人よ、まじめにバイトしてるのか？）。

肝心のソフトの売上はほとんどないけど（笑）、例のＦＦⅦの予約はもう20本を超えた（12／５現在）」

とまぁ、彼の回答はこんな感じでした。予約のほうは好調のようですが、その他のソフトはさっぱりのようです。

コンビニでの販売の利点は、徹底した商品管理システムにあると思います。支店のレジで打ち込まれたデータは、すべて集計されますし、そのデータもその商品を買った年齢層まで打ち込む細かさです。売れる売れないがはっきりわかり、売れないソフトは当然店頭には置かれなくなります。ここが従来のゲームソフト店とは違うところです。

一方、あるテレビニュースのこれに関する特集で、担当者らしき人が次のようなことを言っていました。

「あくまで今回は生産に時間のかからないＣＤ－ＲＯＭソフトの販売だけで、生産に時間のかかるカセットＲＯＭソフトの販売は考えていない」と。

要するにN64のソフトを販売する計画がないということです。こう書くとＳＳのソフトは販売する可能性がありそうですが、メーカーとの話し合いのほかに、価格の面で問題があります。

ここでコンビニ販売の弱点が出るわけです。コンビニのソフトは基本的に（絶対に？）定価販売です。ＦＦⅦの場合は、予約特典の他にも「発売日に買うならどこも定価と変わらないから、近いほうがいい」ということで予約が来るのでしょうが、もう売っているソフトなら「定価販売のコンビニで買う物好きはいない」といった感じのようです。この販売形式は安売りしないＰＳのみ有効な方法なのでしょうか？

ほかにも、もしこれが成功すると、取り扱い店と中古店の差がまた強くなります。車の「買うのはディーラー、売るのは買い取り専門店」のように、100％中古の店ができてしまうかも知れません。

果たして、この方式は成功するでしょうか？それとも、消滅するのでしょうか？全てはＦＦⅦが本当にコンビニ専売かという点と、ＦＦⅦのあとにどういう対策があるかという点の二つが決めると思います。

さて、皆さんはどちらがお好みですか？

福島県いわき市

1996/12/ 8 SUN.
新谷　剛史（16）

コンビニ

新しい流通は定着するか？

◀【福島県いわき市・新谷剛史16才】……山田：かなりの店舗で見かけられる、デジキューブによるコンビニでのゲームソフト販売。足を止めてモニタ画面に見入っている人も多く、注目度は高いようです

攻略法の是非よりも、情報の取捨選択を

話をＲＰＧなどの「解法」に限定する。

ゲーム雑誌は確かに攻略法を載せすぎの面がある。だがその手の情報が欲しくないなら読まなければいい、というのが私の持論。私は、まだ進んでいない箇所の情報が載っていたら飛ばして読むし、そもそもゲームをするとき安易に既存の攻略法に頼ったりはしない。つまり、私自身も攻略法掲載反対派であるが、それはこの際無視してよい。

雑誌を見なくては発売日が分からないじゃないかとする向きもあるだろうが、何も発売日に買う必然性は無いのだ。尤も、一刻も早くプレイしたい気持ちは分かる。ならばゲーム専門誌だけが情報源ではない、と言いたい。専門店や行きつけのお店で聞けば大体の発売日くらい分かるだろうし、もしあればテレフォンサービス等で聞いてもよい。環境があるならインターネットやパソ通は利用価値が極めて大だ。

ベーマガは無論ゲーム専門誌ではないが、発売予定日はまず全機種網羅している。しかも情報過多嫌いの人にはありがたいことに、マップなどはあまり載せていない。私は「発売予定情報誌」かつ「非攻略型情報誌」としても、ベーマガはもってこいだと思う。

もしベーマガを見て「おっ」と思うものがあったら、その機種の専門誌を一冊買って詳細を見ればいい。表紙を見れば概ね分かるし、目次くらいなら店頭で見ても罰は当たらないだろう。それに、たまたま買ったその一冊に全攻略法が載っているという不幸は、なかなか無いだろうから。

一部のゲームは発売前の紹介記事でかなりの情報を露出している。私がそれらの記事を読んだとしたら、そのような未知の領域がほんの一部だけしか残されていないゲームを買おうとは思わない。情報の出しすぎを許したメーカーにしてみれば購買客を一人失ったわけであり、私としては財布軽減の原因が減っただけで、痛くもかゆくもない。

かつてはゲームの絶対数が少なかったために、特定のゲームについての紹介(かつ解法の露呈)がそこらじゅうに溢れていたが、最近はさほどではない。私が今苦労している『メックウォリアー２(Win95)』は元が海外産ということもあるだろうが、体系的な攻略法は、その「コ」の字にもお目にかかった事は無い。最近やり始めた『ポポロクロイス物語(PS)』は雑誌に紹介はされていたが、購入がつい最近で「遅かった」上、攻略法全盛の時に雑誌を買っていなかったため、今手元にその類の記事は一切無い。攻略本は出ていると思うが、買わなければ済む。もし攻略本を購入するとしたら、それは勿論私の意志であり、「クラスメイトの情報交換」のように「聞こえてしまう」情報とは異なる。

ついでに「公式マニュアル」について言えば、メーカー主導で「公式マニュアル」を出さなくても、承認さえあれば遅かれ早かれ出版社は攻略本を出す。「公式」だからどうということはない。「非公式」だから間違っているとか、「公式」だから全ての情報が網羅されているわけでもない。結局は同じ「攻略本」なのだ。「自力で解く楽しさ」が奪われるのは、どちらも同じである。

やや話がずれる。攻略法とは別に、隠しフューチャーについては、その存在だけ公開してしかるべしと思う。解法についても言えることだが、およそ見つけられないようなものを何時までも秘密にしたとして、それを１年や２年経ってから公開しても、素早い情報を売り物にしているメディアにとってこれほど不要なものは無い。隠しが存在することが分かれば、それを探す楽しみができる。

そもそも隠しを見つけたからといってそのゲームのおもしろさが損なわれるようでは、ゲームとして失格。また、それによってつまらない遊び方しかできないなら、ゲーマーとして失格。隠しを探すのがゲームではないはずだ。

攻略法にしても隠しフューチャーにしても、即刻知りたい人が少なからず居るのは確かだ。だが無論、その人達に対して攻略法掲載反対派の価値観を押しつけることはできない。なぜなら彼らも、代金を払ってそのゲームを遊んでいるからだ。

ありがちな表現だが、要は個人が如何に情報を取捨選択できるかにかかっている。逆に言えば、取捨選択できる余地があるのは恵まれていると言える。それらの情報の取得を如何にコントロールできるかが情報過多への対応である。また、得られる情報を自ら制御することで、ゲームを「自分で解く」楽しみを覚えるのも、攻略法掲載反対派から見れば一種の成長であろう。

96.10/8　アンチョビーK

攻略法

必要な情報は自分で選ぼう

▶【東京都台東区・アンチョビーK?才】……山田：RPGなど謎解きを主眼におくゲームにとって、解法はあくまで「どうしてもさきに進めない人」のためのフォロー。たよるのではなく、あくまで上手に利用しましょう

受験もいよいよ本番目前。受験生のみなさん，体には気をつけてガンバリましょう。

最近ゲームに飽きてきた（飽きたくないのに・・・・・）

最近のコンピュータゲームは、画像処理面を中心に、めざましい進化を遂げていると同時に、それが元で遊ばせる要素（＝ゲームに一番大切なもの）が退化してきていると感じています。私は、初めてTVゲームを初めてから、15，6年になります。それからは趣味の1つとして、アーケード、パソコン、コンシューマなど、いろいろなゲームをやってきました。BMの読者もこんなゲーム歴の方は数多いと思います。そして、今まで数百のタイトルをプレイしてきて感じてきているのですが、私自身はここ数年で、かなり急激にゲームのシステム面でのレベルが下がっていると感じているのです。

この意見をかみ砕いて、例を挙げてみます。

1．まず、何かゲームを思い浮かべてみてください。何でもかまいません。
2．そのゲームから、アニメ、音声演出をなくしたりグラフィックを全部、記号に近い文字や絵に差し替えたとして、まだおもしろいといえるソフトであるかどうか？

単純なことなのですが、私のいいたいことはこれだけです。（音や映像がシステムの根幹に深く関わっているゲームなどの、多少の例外があるにしろ）グラフィックが貧素なものであったとしてもおもしろいゲームが、最近のゲームの中にどれだけ存在するのでしょうか？絵を取ったら化けの皮がはがれるようなソフトが多すぎると感じています。

私は次世代ゲーム機にはCD－ROMで、ROMより大容量となったゲームに音楽やグラフィックなどではなく、従来のROMでは入りきらなかった、文字や数値データやシステムといった、内容の濃いゲームを期待していたのですけれども、どうやらメーカーの中にそれを分かってくれているメーカーはなかなか無いようです。今のラインナップを見ても、そう感じずにはいられません。

なんというか、最近のゲームはジャンルを問わずして、無限の方法のある「本将棋」ではなく、決められた手が定められている「詰め将棋」みたいなのが多いと感じています。最近は、日本製のゲームよりも海外のゲームにパワーを感じます。「アセンダンシー」「シヴィライゼーションシリーズ」などが個人的に気に入っています。

最後に、マイクロキャビンのパソコンRPG「英雄志願」のサウンドトラックCDのライナーノーツの瀬田哲也さんの文章の一部を引用したいと思います。（このゲームは見かけはギャルゲーですが、システムには驚くほどの遊ばせる要素が満載されています。）

「我々は、エンターティナーえなければならないにも関わらず、小手先の技術に頼って本題を見失ってしまっていたのです。この英雄志願もまた、凡百のなまくらRPGに対するアンチテーゼであり、新しいゲームの形を模索するものです。」

来年発売のPS版がこの文の信念を貫いて制作されていることを期待しています。

By　ウイスダー　(21)

96.12.10

ゲームの幹

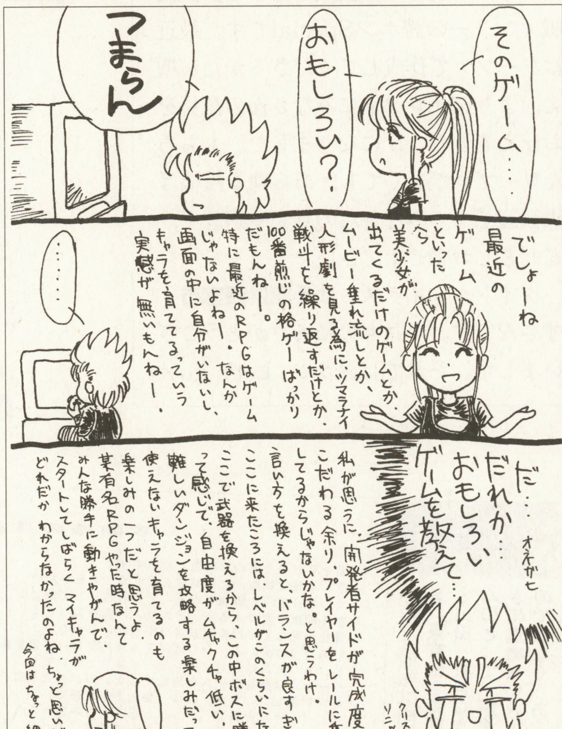
最近のゲームに思うこと

◀【岐阜県安八郡・ウィスダー21才】……山田：ゲームは幹となる部分のおもしろさと、それをとりまく絵や音楽などが合致してできるもの。最新の技術は、それらをより高次なものにするために投入されてこそ真の威力を発揮するのでは……

自由度

もっと自由にゲームを楽しみたい！

▼【山形県米沢市・おーすん？才】……山田：最近はRPGに限らず，設定やストーリーを前面に押しだすあまり，感情移入する余地すらないゲームが多い気がします。プレイヤーがゲームを開拓していく楽しさも必要でしょう



未だ解決しない問題　～ゲームと言論、表現の自由

ゲームを作ること、すなわち表現することは憲法上で保障されている。つまり、言論、表現の自由である。

１２月５日のＮＨＫのニュースで日本のソフトハウス光栄は中国で、賠償金４９万元（約６５０万円）を支払う上、製品の回収、販売中止をさせるという国際問題が起きた。タイトルは「提督的決断」（提督の決断の中国語バージョン）だ。

報道「戦争によって中国人に与えた被害が大きいとということ。いやがるスタッフを強制した。」

確かに、この問題は以前から指摘されていた。国内の某団体より従軍慰安婦について販売差し押さえをしてほしいと問題になったソフトでもある。

戦争関係のニュースを聞くと、「●●は悪い」という風な、被害者意識の記事でかかれて報道されていることが非常に多いように思う。

それでも確かに、日本は侵略戦争、世界に類い希を見ない行いをしてきたと思う。

光栄は中立の立場でゲームを作り、「戦争に対する意識を」と言う部分が見え隠れする。

だが、このようなゲームを出すことは決して悪いとは思わない。逆の見方をすると、このような事実を忠実に再現し、日本人以外の人が日本軍となって仮想体験し、戦争を知らない世代が追体験をし、なぜ日本人がしたことが悪かったのかということを現実としてその国の人が再認識することができると思う。俗に言うバーチャルリアリティである。また、過去を顧みるために日本人が作ったところに意義があると思う。

提督の決断の特徴は日本から見たモードと連合軍から見たモードの２つが用意されている。よって、決して日本びいきな偏ったゲームではない。それより事実を元にした質の高いゲームと思う。批判する人は、そういう部分を評価してほしい。

それでは仮にテーマが戦争でなければいいのか。中国の三国志はいいのか。日本の戦国史はいいのか、アメリカの独立戦争はいいのかという風になってしまうではないか。アクションゲームにも戦場の狼や１９４２はどうなるかと言いたい。

私自身、戦争を肯定しているのではない。しかし、私は戦争があったという事実をただ単に認識している程度だ。であるから、私は戦争の悲惨さというのは正直言ってわからない。もし、私と同年代のものがわかるというならばそれは偽りだ。それだからこそ、このようなゲームの持つ役割は大きいと思う。

最近、私はゲームは単に娯楽のために考えないようにしている。以前は障害者、今回は社会。どちらも共通していえることは類まれない事実であるということだ。

ゲームというのは、ユーザに対してスタッフからの見えないメッセージがある。今回の場合はある一部分で判断されたことだ。戦争はいけないと漠然と言うが、なぜいけないのかと根拠を言えと言ってもほとんど答えきれないだろう。私は、このようなゲームをきっかけに何かつかんでほしいと思う。

誰もがこのような人間になったらどうなるかと思うだろう。それを実現するのがゲームだ。ゲームならばあこがれのナポレオンにも、大会社の社長にもなれる。もちろん軍人にもなれる。

しかし、事実を隠さず表現することが難しいことを知ってほしい。光栄の開発陣も決してノリノリで作ったとも思えない。これを通して平和の尊さ、戦争の無惨さ、女性差別の実態をこのゲームで仮想現実的に体験、考えることができるだろう。また、これに携わった人、誰もがもこのことを考えていると思う。

私みたいな戦争を知らない世代でもゲームによってタイムスリップができ、そこで起きた事件について考えると、きっと何かが。

ゲームを通じて、いろいろな勉強ができるのではないだろうか。と私自身そう考える。

平成８年１２月５日　文責　大楠　和誠

戦史SLG

戦争を題材にしたゲーム

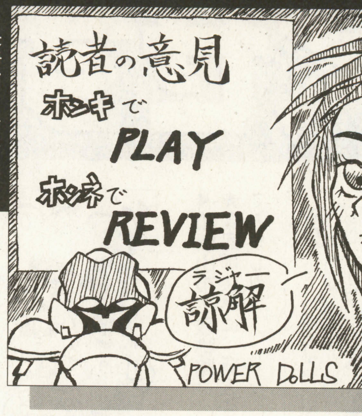
◀【長崎県岩屋町・大楠和誠？才】……山田：戦後50年を過ぎ，最近もいろいろな問題が新たに持ち上がっています。そのゲームの題材となる事実によって気分を害した人がいるということを，ゲームを作る側もプレイする側も，考えてみる必要があるでしょう

読ホン回想録（１９９０年5月号～９６年１２月号迄）

［１９９０年］
5月　グラⅢ論争　～当時、鬼のような難易度を誇る「グラディウスⅢ」に対する賛否両論。最後は山下　章氏がコナミに直接質問するに至る。
8月　女の子ｉｎゲームセンター　～「ゲーセンに出入りする女の子は全て不良に思えるから、女の子はゲーセンに来るな」という思い切りの良い意見に対する反論の嵐。「女」を「男」に換えてみると？
［１９９１年］
１０月　ゲームの正当な評価は可能か？　～「良い・悪い」「好き・嫌い」を混同することなく、ゲームに対して正当な評価を下せるのか。おそらく読ホンの抱える永遠の課題なのかもしれない。
［１９９２年］
2月　わいせつソフト摘発事件に関して　～過激な描写のわいせつソフトが摘発された事件に関して「アダルトソフトのどこが悪い」「摘発されて当然」等の激論が飛び交った論争。結局、アダルトソフトメーカーは後に規制団体を設けるに至る。
9月　ストⅡハメ技論争　～ハメ技を是と見なす当時のベーマガライターのコメントに端を発する賛否両論。後に「ターボ」「ダッシュ」の登場に関する議論に移行。
［１９９３年］
6月　ＲＰＧ論争　～「受動的」なＲＰＧと「能動的」なＲＰＧ、どちらも演出の手段であり、一概に優劣を競うには無理があるのでは？
8月　２次元のコロシアム　～格闘ゲームの対戦は、帝政ローマ時代のコロシアムの現代版と例えた意見に対する議論。発端者は、対戦の中に人間の残酷さが潜んでいるのではないかという警鐘を鳴らすために、極論を覚悟で投稿したという。
ＭＳＸ論争　～発端者曰く「パソコンは、基本的にはモノ造りの道具で、それを生かすも殺すもユーザー次第である」。熱いユーザーがいる限り、ＭＳＸは永遠に不滅だという結論に至る。
１０月　身近にあったコピー問題　～パソコンソフトの複製を「常識」と見なす者、「犯罪行為」と認識し許さない者との間で激論を呼んだ論争。ちなみに現在、コピー行為に対する摘発・逮捕の姿勢は確実に強化されつつある。
［１９９４年］
8月　女ゲーマーのどこが悪いの　～ゲーム人口における女性の割合が男性よりも低いところから派生する弊害か？
9月　パソコン・ゲーム業界に意見する　～外国製のソフトハウスに比べて国内のメーカーは独創性に欠けているのでは、人気ゲームの亜流を乱発するようでは先が知れているという意見に対する議論。
１１月　シューティングゲーム考　～格闘ゲームに押されるシューティングゲームが再興するにはどのような選択をすべきかという議論。
［１９９５年］
7月　超必殺技は必要か？　～「劣勢での一発逆転」が「勝つ為に故意に利用する技」として使用されるのでは、本来の意味を失っているのではないかという議論。
１０月　恐怖の演出方法　～ゲーム内における「恐怖の演出」に関する議論。「バイオハザード」で極められたのではと思われる。
［１９９６年］
1月　「ときメモ」論争　～「ゲームとしての面白さ」と「ゲームとして許せないもの」の感じ方が人によって差異の生じ方の大きいところに、賛否両論を巻き起こす根幹があるのではと思われる論争。

・・・現在手元に残っているベーマガ（時の流れと共に一部紛失）のうちで、数ケ月に渡ってやりとりされたものを主に取り上げてみました。他にもいろいろありましたけれど大まかな参考となれば幸いです。　　ｂｙ　まとめるのに力尽きたＣ・Ｉ（２８）

▶長崎市・かみら



総集編③

過去6年間の論争の歴史

◀【愛知県半田市・Ｃ・Ｉ28才】……山田：12月号につづき，過去に論争されたテーマの要旨です（本来はこちらでまとめるべきなのですが……みなさんありがとうございます)。再考してほしい議題も募集中です

『スーパーロボット大戦外伝　魔装機神』

マイコンBASIC MAGAZIN 95年 7月号の『第４次スーパーロボット大戦』の紹介記事の中に、次の様な一節があります。
「（マサキ等の）『ロボット大戦』固有のオリジナル・キャラが敵味方問わず浮いてしまうのも（マサキは直情型で悪くないが）、個性を出そうとしても感情移入できる受け皿を持たないのが響いている」
ここで言っている「感情移入できる受け皿」というのは、原作やＴＶアニメ等を見ていた事による過去の思い出や思い入れの事だと思うのですが、だとすると、この文章の執筆者が「オリジナル・キャラが浮いている」と感じる事の要因は、彼らに過去の思い出や思い入れを持っていないからと言えます。かく言う私も初めて『第３次スーパーロボット大戦』をやった時は、マサキ達の存在に今一つ馴染めず、今まで彼らが主役の『スーパーロボット大戦ＥＸ』をやりたいとは思っていませんでした。そんな私が、『スーパーロボット大戦外伝　魔装機神』をたまたま購入したのは、今年の３月の事でした・・・。

そもそも購入の直接のきっかけとなったのは、マップ上の魔装機（『魔装機神』でのロボットの総称）、戦闘画面が、従来のシリーズと異なり、ＳＤ体形では無くリアル体形になった事、またキャラクターの顔グラフィックも一人につき数種類用意されていて、表情が豊かになった事を店頭デモや雑誌で知り、気にいったからです。今考えると、ちょっと不純な動機ですが、これによって、戦闘シーンやドラマイベントは、今までに無い迫力と盛り上がりを見せてくれていると思います。
ゲームの構成は、『第２次』以前のエピソードを描いた第１章と、『第４次』以後のエピソードを描いた第２章とに別れているのですが、第１章の方で主に参戦するキャラクターはマサキだけで（他のメンバーの殆どは、シナリオごとに入れ替わる）、異世界ラ・ギアスに来たばかりのマサキの目を通して、異世界の独特の世界観やマサキ以外の登場人物が少しずつ紹介されていきます。だから『ＥＸ』をやっていなかった私も、徐々にオリジナルの世界観に慣れ親しんでいく事が出来ました。また、第２章の最初のシナリオでは、『第３次』や『ＥＸ』の重要な場面を紹介するといった、今までこのシリーズをやった事の無い人のための配慮も感心しました。
新たに追加された、方向の概念（正面からよりも、側面や背後から攻撃した方が、命中率も上がり、高いダメージを与えられる）や属性の概念（１部の例外を除き、魔装機はみな属性を持ち、それによる得手と不得手がある）等も、緊張感やゲーム性を高めてくれていますし、シナリオの総数は全部で１０３本もあり、その内容も、従来のシリーズに比べて、ストーリーやキャラクターを重視した物となっていて、今までのシリーズではストーリーはあまり気にしないでプレイしていましたが、この『魔装機神』では、ストーリーやシナリオ間のキャラクター同士の会話の方も楽しみながらプレイできました。
唯一、欠点と思えたのは、１マップに登場するユニット数が少ないため、今までのシリーズに比べるとボリュームに欠ける感があった事です。しかし、シナリオの数と何度もプレイする事を考えると、むしろこれは、このゲームにとってプラスといえる要素でしょう。

こうしてゲームを進めて行く内に、オリジナルキャラクターには馴染めないと思っていた私も、何時の間にか彼らに愛着を持つようになっていました・・・。

今までは、マサキ達があまり好きではなかった私も、『魔装機神』をやってからは、すっかり彼らが気に入り、と同時に、第２章の最初のシナリオで重要な場面だけ紹介されていた『ＥＸ』を、どうしてもやりたくなり、何回目かのプレイを終えてから、中古の『ＥＸ』を購入してプレイしたのですが、そこで驚かされたのが、『ＥＸ』には、『魔装機神』で詳細が語られる単語や事柄が随所に登場していた事です。例えば、『ＥＸ』リューネの章の「捕虜救出」というシナリオで、エリス＝ラディウスというキャラ（『ＥＸ』では敵方の兵士として登場、『魔装機神』でも再登場し展開次第で仲間になる）が、ギルドーラという魔装機で出撃し、わざわざ出撃する必要は無いと言われた時に、次の様なセリフを言います。
「私にギルドーラを降りろというのか！？冗談じゃない！私はコクピットが好きなんだ！」
このあと、同じ軍の兵士の「やれやれ・・・中尉もアレさえなければ」というぼやきが続きます。これだけだと、何の事だかさっぱりのセリフですが、実は、『魔装機神』の方で、このエリスが「コクピットにいる時は男まさりだが、コクピットから出ると途端に人見知りが激しく対人赤面症になる二重人格者」である事が判明します。『ＥＸ』での、このセリフを覚えていた人が『魔装機神』で、エリスが二重人格である事を知った時、「なるほど、あのセリフはこういう事だったのか！」と、ニヤリとさせられる事でしょう。
無論、こういう事を覚えていなくても、『魔装機神』は充分に楽しむ事が出来ますが、覚えていれば、さらに奥深く楽しむ事が出来るでしょう。これはまさに、『ＥＸ』をやった記憶力の良い人にのみ与えられた贅沢と特権と言えるのかもしれません・・・。

この『魔装機神』には、オリジナルのロボットやキャラクターのみ登場し、プレイヤーが過去の思い出や思い入れを持っているであろうＴＶアニメのロボットやキャラクターは一切登場しません。それ故に、従来のシリーズよりも魅力を欠いていると思える人もいるかもしれません。しかし、逆にオリジナルだからこそ、たとえ過去の思い出や思い入れは無くても、これからの可能性や未来があると言えるのではないでしょうか。
それに、「オリジナルのキャラクターには思い出や思い入れが無い」のであれば、今からそれを作れば良いのです、この『魔装機神』で。その後で『ＥＸ』を『第４次』をやった時に、ひょっとしたら、今までとはまた違った世界が見えて来るかもしれません・・・。

読者レビュー間

『魔装機神 スーパーロボット大戦外伝』（スーファミ／バンプレスト）

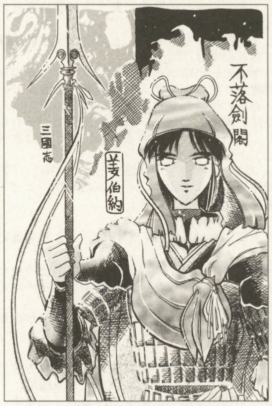
▲【埼玉県北足立郡・笛木明彦？才】……山田：登場キャラクターの特徴や性格を，いかに魅力的にし，いかにプレイヤーに伝えて，より深く世界にのめりこませるか。ゲーム性とはべつにある重要なポイントです

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に手を加える場合があります。
あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

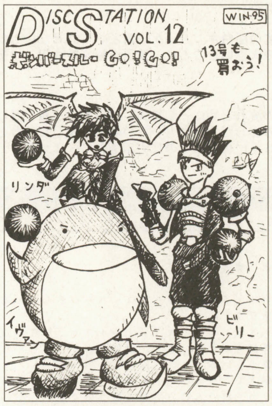
激筆★投稿野郎!!



◀神奈川県厚木市・裕み
★ハガキの裏の「4，800円のプラモデル」って、ガレージ・キットだとおもう

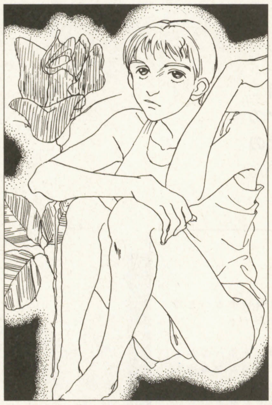
◀東京都練馬区・マハムドMe・Ya
★……アヤしい。知らないペンネームだけど、ホントに新人さんか？

◀和歌山市・敬称略
★今回は久々に、新人さんを多めに採用してみました

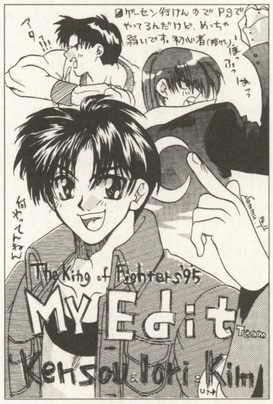


◀住所不明・トシ
★つぎから住所もきちんと書いてね。投稿のお約束でゲス

◀徳島市・早蕨しをん
★いよいよ動きだした「ストリートファイターIII」。でも春麗が…



◀和歌山県那賀郡・北谷洋平
★自分で、好きなテーマを選んで描くのって、楽しいでしょ

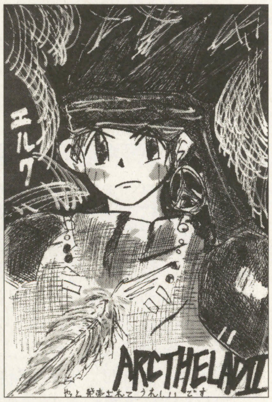


◀茨城県稲敷郡・高柳里夢
★サークル報告は、やっぱりパソコンかゲーム関係のものだと助かります

◀千葉県柏市・鈴木有人
★たしかディスク・システムは音源を積んでたよ。N64のDDはどうなんだろう

◀大分県佐伯市・ウラティ
★なんたってジョゼットがかわいい「J2」。N64本体といっしょにいかが？

◀岐阜市・極堂
★久々の投稿じゃないかな？極堂くん。みんな目がくりっとしていてカッワイイ！



◀神奈川県大和市・たぬき
★大ヒットの「アークII」。こういうソフトがたくさんでてきてほしいね

◀三重県度会郡・時給30円
★ベーマガ読者たちの小さな集いを開いたそうです。みんなで誘いあうのも吉

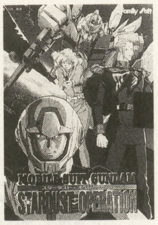
お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。本年もよろしくお願いいたします。

ベーマガ おたのしみプレゼント ２

① PC-9801版『機動戦士ガンダム　スターダスト・オペレーション』

OVA『機動戦士ガンダム0083』の世界をテーマにしたSLG。PC-9801/21シリーズUX以降，3.5インチ2HD5枚組，ハードディスク専用



提供：ファミリーソフト
2名様

② PC-9801版『装甲騎兵ボトムズ～リアルバトル』

同名アニメを原作にした育成型戦闘級SLG。PC-9801UV21以降，3.5インチ2HD5枚組，ハードディスク専用

提供：ファミリーソフト
2名様

③ Windows95版『開運大福～万福招来日めくりカレンダー』

1997年度版日めくりカレンダーに，六輝，十二直，二十八宿など，日本古来から利用されている開運ヒント，暮らしに役立つデータを満載！

提供：イージー・コンピュータ・システム
3名様

④ プレイステーション版『プリンセスメーカー～ゆめみる妖精』の体験盤

1月24日に発売が決定したPS版『プリメ』が体験できる！

提供：ソニー・コンピュータエンタテインメント
5名様

⑤『見たらアカンって! 大阪』発売記念スペシャルCD

ハイブリッド版エンターテインメント・ソフト『見たらアカンって！大阪』と同時に発売された音楽CD。ビリケン音頭を収録

提供：エージー
3名様

⑥『NOëL』テレホン・カード

プレイステーション版『NOëL クリスマススペシャルパッケージ』の発売記念テレカ

提供：パイオニアLDC
5名様

⑦『バーチャパチスロⅡ～実戦！美少女攻略法～』のテレホンカード

2月に発売予定のプレイステーション版『バーチャパチスロⅡ～実戦！美少女攻略法～』の特製テレカ

提供：マップジャパン
5名様

⑧ 東芝EMI特製マウスパッド

URL=http://www.toshiba.co.jp/emi/開設記念マウスパッド

提供：東芝EMI
5名様

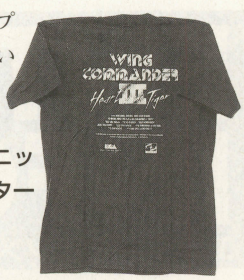
⑨『JASDFファイティング・ウイングス　航空自衛隊データファイル』のマウスパッド

ハイブリッド版データベースソフト『航空自衛隊データファイル』のかっこいい戦闘機写真入りのマウスパッド

提供：東芝EMI
5名様

⑩『ウイングコマンダーⅢ』のロゴ入りTシャツ

今月発売のWindows95版『ウイングコマンダーⅢ』のロゴがバックにプリントされた，かっこいいTシャツ（色は黒）



提供：エレクトロニック・アーツ・ビクター
3名様

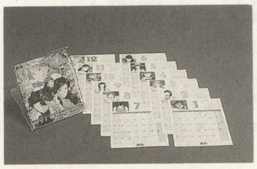
⑪『栄光のセントアンドリュース』のタイトル入りタオル

ニンテンドウ64版『栄光のセントアンドリュース』の発売記念特製タオル

提供：セタ
3名様

⑫『スーパーリアル麻雀PⅥ』の'97年度卓上カレンダー

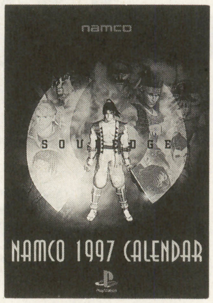
『スーパーリアル麻雀PⅥ』に登場する女の子のイラスト入り卓上カレンダー



提供：セタ　10名様

13 『ナムコ 1997カレンダー』

今年のナムコ・カレンダーはプレイステーション版『ソウルエッジ』だ！



提供：ナムコ
15名様

14 1997年度『SNKカレンダー』

SNK人気キャラのイラストで綴る特製カレンダー

提供：SNK
10名様

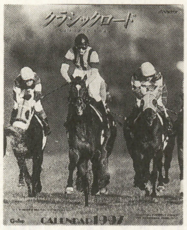
15 『1997年版 バンダイ・カレンダー』

おなじみのバンダイ・キャラクターが登場している特製カレンダー

提供：バンダイビジュアル
10名様

16 『クラシックロード 1997年カレンダー』

96年に活躍した名馬たちのレース写真入りカレンダー（97年の重賞レース日程付き）



提供：ビクターインタラクティブソフトウエア
10名様

17 『カプコン・ポストカード アンド カレンダー』

スーパーファミコン用『ピノキオ』と『ドナルドダックのマウイマラード』のポストカードとカレンダー

提供：カプコン　3名様

18 『スーパーパズルファイターⅡX』『ロックマン８』のポスター

プレイステーションとセガサターン版『スーパーパズルファイターⅡX』，プレイステーション版『ロックマン８～メタルヒーローズ』の発売記念ポスターをどれか一つ

提供：カプコン　10名様

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

『プリンセスメーカー～ゆめみる妖精』予約キャンペーン

1月24日に発売されるプレイステーション版『プリンセスメーカー～ゆめみる妖精』を今予約するとうれしいプレゼントがもらえます。

店頭チラシについている応募券に店名印を押してもらい，ハガキに貼って応募した人から抽選で限定1000名に特製ハンカチーフ春夏秋冬4枚セットをプレゼント。

キャンペーン期間：'97年1月20日まで
応募先：〒107 東京都港区赤坂8-5-26 赤坂DSビル2F（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント「プリンセスメーカー予約特典プレゼント係」
問い合わせ先：インフォメーションセンター
TEL 03-3475-7444

スポーツクラブにスポーツ体感ゲーム登場！

ナムコは業務用スポーツ体感シミュレーション・ゲームをスポーツクラブに販売・レンタルを開始。第一弾として人力飛行機ゲーム『プロップサイクル』が，東急スポーツオアシス新宿（東京都新宿区）に設置されました。

『プロップサイクル』は，プレイヤーが人力飛行機に乗り，ペダルをこぎながら目の前の大型モニタ上に3Dで描かれた街を飛行するゲームで，スポーツクラブに設置されたものは，通常のアミューズメント施設に設置されているものとはペダル負荷，マシン本体などに変更が加えられています。

ナムコでは今後もこのジャンルのビデオゲームを，スポーツクラブなどを含めた新たな販路に展開させていくということです。

本物のGT-Rが当たる！『オーバードライビンGT-R』発売記念キャンペーン

エレクトロニック・アーツ・ビクターからセガサターン用レーシング・ゲーム『オーバードライビンGT-R』（価格6,200円）の発売を記念して，抽選で1名にスカイラインGT-Rが当たるプレゼント・キャンペーンが行なわれています。

つぎのクイズに答え，製品に封入されているハガキか官製ハガキに，クイズの答，住所，氏名，年令，職業，電話番号を明記のうえ，応募してください。

問題：エレクトロニック・アーツ・ビクターから発売された本格的ドライブ・シミュレーション・ゲームの名前は？
「NISSAN Presents ○○○○ドライビンGT-R」（○に当てはまる4文字をお答えください）
ヒント：「NISSAN Presents オーバードライビンGT-R」は，NISSANのスポーティーカー8種を忠実に再現した，本格的ドライブ・シミュレーション・ゲームです。
宛先：〒107 東京都赤坂郵便局留め OVER DRIVEN' GT-R事務局「GT-Rプレゼント・キャンペーン」係
締切：'97年2月末日（当日消印有効）
※当選者が20才未満の場合は，賞品の受け渡しの際に保護者の方の同意が必要です。

21世紀のデジタル・コミックアーチストを目指そう！

東芝EMIから発売のデジタル・マガジン「COMIC ON」では，デジタルで制作されたコミック（漫画）をインターネットで募集しています。最終選考作品は，COMIC ONのホームページ上に掲載し，一般のアクセス参加者による審査と審査員の協議のうえ，優秀作品を夏以降リリースの「COMIC ON」に掲載します。

応募方式
●紙の場合
・原稿は10～31ページ以内，カラー彩色されたもの。

19 『A列車で行こう5』のポスター

Windows95版『A5』のきれいなグラフィックを存分に堪能してください

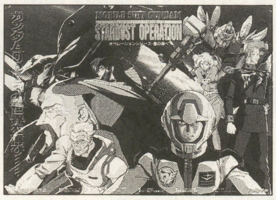
提供：アートディンク　各5枚　計10名

20 『ぱらPARAパラダイス』のポスター

1月下旬発売予定のFM TOWNSⅡMA以降版生活シミュレーション・アドベンチャー『ぱらPARAパラダイス』のポスター

提供：ファミリーソフト　10名様

21 『機動戦士ガンダム　スターダスト・オペレーション』のポスター



提供：ファミリーソフト　10名様

22 『セガサターン・ビデオマガジン1996年12月発売タイトル号』と『1997年1月発売タイトル号』

セガサターンの新作タイトルを収録したビデオマガジン2号分をセットで

提供：セガ・エンタープライゼス　2名様

12月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターンビデオマガジン1996年10·11月発売タイトル号』は，京都市・**猪飼裕典さん他1名**
【2】ハイブリッド版CD-ROMソフト『海の詩が聴こえるOKINAWA MIYAKO』は，東京都・**左則益さん他1名**
【3】ハイブリッド版CD-ROMソフト『SNOW PARADISE』は，福井市・**田中雅也さん他1名**
【4】プレイステーション版ソフト『エクストリーム・パワー』は，瑞浪市・**大津　武さん他1名**
【5】『エクストリーム・パワー　サウンド・トラック』は，山形市・**秋葉孝幸さん他2名**
【6】プレイステーション版『バスタード～虚ろなる神々の器』体験版は，三重県多気郡・**佐田知香さん他9名**
【7】『元祖・究極の選択』テレホン・カードは，愛知県名古屋市・**三井秀和さん他4名**
【8】『マスター・オブ・モンスターズ・ネオ・ジェネレーションズ』のポスターは，熊本県牛深市・**中山研二さん他9名**
【9】『1997年版大戦略卓上カレンダー』は，石川県小松市・**高橋順一さん他9名**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。

なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：97年2月7日
発表：97年4月号（97年3月8日発売）

彩色素材は不問
・**原稿サイズ**：ヨコ12：タテ11の比率
コマワク　ヨコ180ミリ／タテ165ミリ（1Pあたり4コマ以内が適当）
紙サイズ　ヨコ230～260ミリ　タテ330～360ミリ（B4サイズ）
●デジタルデータ
・MacかWinで読めるもの
・メディアは128MB&230MBのMO，PD，FD，ライトワンスCD-ROMのいずれか
・サイズは100MB以内，カラー彩色されたもの
・データ形式
PICT：解像度72dpi以上
TIFF：解像度72dpi以上
GIF：解像度72dpi以上
PhotoShop3.0&2.0：解像度72dpi以上
Director4.0&5.0：640×480ピクセル
QuickTime：検討中
EPSデータ，圧縮ファイルでの応募，自作プログラム，ビデオテープなどでの応募は不可
・住所，氏名，年令，職業，電話番号，略歴を明記したものを作品と同封してください
・ディスクにはラベルを貼り，作品名，氏名，ディスク番号（複数の場合）を記入してください
宛先：〒156 東京都世田谷区宮坂2-26-21赤堤ガーデンハイム105 有限会社GENESIS D.P.C COMIC ONインターネット@コミック新人賞係
締切：3月末

最速ファイナリスト・キャンペーンのお知らせ

ギャガ・コミュニケーションでは，発売中のプレイステーション用ソフト『ファイナリスト』の最速クリアタイムをマークした上位2名様を，'97年アトランタE3にペアで招待するキャンペーンを実施中です。

応募方法：ハガキに全行程のクリア時間を記入して応募。最終選考は，上位成績の人に，クリア時間に画面を撮影したVTR（または写真）を送ってもらい行なわれます
締切：3月31日（消印有効）
応募先：〒106 東京都港区六本木3-16-35イースト六本木ビル　ギャガ・インタラクティブ・キャンペーン係
TEL 03-3589-7460
なお，期間終了までGAGAのホームページ（http://www.gaga.co.jp）にて上位タイムを随時発表

『花火職人になろう！』を買ってキミだけの花火を作ろう！花火コンテスト開催中

魔法（株）から発売中のWindows95用シミュレーション・ゲーム『花火職人になろう！』で，フリーモードのプログラム創作で作った自作花火のコンテストが行なわれます。ソフトに同梱されている応募用紙に従って参加すると，豪華賞金がもらえます。

作品応募締切：2月14日（バレンタインデー）
結果発表：3月14日（ホワイトデー）
各賞：最優秀賞1名（現金10万円）／優秀賞5名（現金3万円）／参加賞（花火オリジナル・マウスパッド），そのほか各部門賞として，各審査員より特別賞と賞品があります

くわしくは，魔法(株)のホームページ（http://www.threeweb.ad.jp/~magical/）をご覧ください。

セガサターンお年玉カタログビデオプレゼント

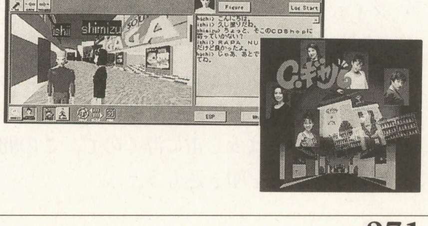
セガは今後発売されるセガサターン用の大作ソフトや発売中の人気ソフトを28分にわたって収録したカタログビデオを，送料手数料のみで提供しています。

申し込み方法：ハガキによる受付のみ。ハガキに氏名，フリガナ（カタカナ），電話番号，郵便番号，住所，性別，年令，最近半年のセガサターン用ソフト購入枚数を記入のうえ，下記の宛先まで
宛先：〒171 東京都豊島区南池袋2-16-8 藤久ビル東3号館2階 ワン・トゥ・ワン・ダイレクトお年玉カタログビデオ受付センター係
お届け方法：自宅まで代金引換ペリカン便にて賞品を配達。賞品到着時に送料手数料1,500円を支払い，賞品を受け取る
受付期間：1月20日（当日消印有効）まで

「Cyber City 96」CD-ROMスペシャルバージョン（Windows95）＋テレカプレゼント

富士通が昨年7月に開設したインターネット上の3次元仮想都市「Cyber City 96」（URL=http://ccity.iwe96.infoweb.or.jp）をより多くの人に体験してもらおうと，Cyber Cityのイメージギャル「Cギャル」のパーソナル・データを入れた「Cyber City 96」CD-ROMスペシャルバージョンと，オリジナルテレカのセットを抽選で100名様にプレゼントします。実施要項は下記のとおり。

応募方法：ハガキに住所，氏名，年令，電話番号，お使いのパソコン機種名，お持ちの方はEメールアドレスを明記のうえ，下記まで
応募先：〒104 東京都中央区新川1-28-4-302 FUJITSU「Cyber City TM 96」プレゼント（マイコンBASICマガジン）係
締切：'97年1月31日（当日消印有効）



全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

セイブ開発
ライデンファイターズ

通常使える5キャラに加えて，あるコマンドもしくはある状況になると，過去のセイブ開発のゲームに登場した“ライデンmkII”と“ジャッジスピア”が使用可能になる。“ジャッジスピア”は自機の移動速度が最も速く，ショットの威力も強力なので，一番使える機体だ！

53,508,680

☆CAT'S-とき坊

アイリン夢空間（岐阜）

サンソフト／SNK
わくわく7

使用できるキャラの1人であるティセの必殺技に，注射器で相手の体力を吸いとるという技がある。この技がキマっている間はコンボ・ボーナスが加算され，吸いとった体力を自分のものにしてしまうという，とても使い勝手の良い技である！

28,479,300

3000万？知らん！㊐㊔

サブカルチュア（福岡）

タイトー
パズルボブル3

基本的なゲーム内容は前作と一緒。今回，新たに加わった要素である天井反射は，天井にボールをぶつけても跳ね返ってくるため，より大きい連鎖を組むことが可能。今月集計対象となったモードは，“ひとりでパズル”。他の二つのモードでの集計予定はない。

405,242,930

SOLID-S.S

ゲームプラザイエローハット（愛知）

テクモ
デッドオアアライブ

タイム・アタックのポイントは，リングを取り囲むように設置してあるデンジャー・ゾーンをうまく使うことである。このデンジャー・ゾーンで相手を転倒させると，地上にふれた瞬間，相手は少し宙に浮くので，この間に強力な打撃技を叩き込もう。

1'52"90

MFC-星白金あつし夫

プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

“ゲームイントーヨコ北越谷店”黒星12個！

今月は，埼玉の“ゲームイントーヨコ北越谷店”が黒星12個の快挙を達成した。これは，数年前に達成されたGAME's WiLLの15個，タイトーイン002スタジアムの13個に次ぐ，歴代第3位にランクする記録だ。プレイヤーのみなさんには，この記録を励みとし，これからもますますがんばってもらいたい。

それでは，今月の注目ゲームを紹介しよう。トップはライデン・シリーズの最新作『**ライデンファイターズ**』。今度のライデンは，5種類のノーマル・キャラと2種類の隠れキャラの合計7キャラが用意されている。今までの「雷電」は1P側と2P側のちがいこそあったものの，ここまでキャラクター数は多くはなかった。盛り上がりを期待して一気にキャラ別集計といきたかったのだが，今月は全キャラとはいかなかった。というか，全体の申請数は多かったが，ほとんどが，隠れキャラの「ジャッジ　スピア」に人気が集まってしまったためである。キャラ別は来月の申請状況を見て決めたいと思う。『**パズルボブル3**』は前作と同じ「1人でパズル」の「ノーマルモード」のみが集計対象なのでよろしく。また，今月は少なかったが「2.5モード」も来月の状況しだいで集計を予定している。

新作『**わくわく7**』と『**デッドオアアライブ**』は今のところキャラ別集計は未定。

『**プリクラ大作戦**』は今月からキャラ別集計を開始。主人公の「クララ」で驚異的なスコアが記録された。他のキャラも主人公に負けずにがんばれ！このゲームのデモを見ていると 10数回に1回スーパープレイが見れる。ハイスコアを目指すうえでの参考にしたい。

『**レイストーム**』はTAITO INN町田のワンツー・フィニッシュ！「R-GRAY1」で初回集計から4連続トップのFUS氏の独走はどこまで続くのか……。

『**クレオパトラフォーチュン**』は，大明神氏がGAME's WiLLとタイトーイン002スタジアムの2店にてカンスト達成。さぞかし連鎖パターンがすごいにちがいない。

最後に，先月の『**バブルメモリーズ**』は未更新のスコアを掲載してしまいました。ここに，お詫びして訂正いたします。

（宮崎良太，押田隆太）

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
クララ	19,118,900	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
グレイ	7,759,300	CYR-KSL-WARRIOR	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
キララ	14,462,700	ALT-KAI-XAN	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)

■レイストーム（タイトー）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
R-GRAY1	16,151,700	PTY-FUS	TAITO INN町田(東京)
R-GRAY2	25,151,400	T^3-WIZ	TAITO INN町田(東京)

■ストリートファイターZERO2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
アドン	3,395,300	タコ太	GAME's WiLL(京都)
ダン	3,382,500	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ(東京)

■レイブレーサー（ナムコ）

コース	スコア	スコアラー	店　名
初級T.T.	1'44"241	CYR-JUN	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
中級T.T.	1'50"134	PNT-ぽん	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
上級T.T.	2'26"534	OWA	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
最上級T.T.	1'35"325	GKK-ろっど あと2秒でゃはだは	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)

■ストリートファイターZERO（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
リュウ	4,332,200	ヨッシーV	GAMES MILK(京都)
ローズ	4,517,400	GYO	GAMES MILK(京都)

■ヴァンパイアハンター（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ガロン	3,190,500	どうせまたなにか書いているだろう(乗)	GAME's DRAGON(京都)
モリガン	6,895,500	DYB-リオ	ゲームプラザニュー日の出(長野)

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
ティンクルスタースプライツ(SNK／ADK)	1,693,380	ほんのでき心…よっしー	サブカルチュア(福岡)
セカンドアースグラティア(ジャレコ)	6,815,570	ZKB-RIT8段	ギャレッソ津田沼&新宿店(千葉)
セガツーリングカーチャンピオンシップ(セガ)	2'43"709	Naki(戦力外)	チャレンジャー関大前店(大阪)
サイドバイサイド〈超上級〉(タイトー)	2'36"36	STG-MIC	タイトーイン戸塚西口店(神奈川)
バンバンボール(バンプレスト)	14,951,486	MGL-はいご(パ)(ポ)	モンキーハウス本館(福岡)
得点王 炎のリベロ(SNK)	77	A.T	チャレンジバンバン(愛媛)
サムライスピリッツ天草降臨(SNK)	3'28"60	SSC-ぶい(エルステ命♡)	荏原ゲームコーナー(東京)
クレオパトラフォーチュン(タイトー)	999,999,999+α	L2A-大明神	全国2店にて達成
対戦とっかえだま(コナミ)	3,400,400	LAC-HERO	オレンジペコ(愛知)
ギャロップレーサー(テクモ)	7'42"40	DCC-AGAS-KACⓅ	オレンジペコ(愛知)
バーチャファイター3(セガ)	1'23"85	SMO(すもー)	PLAY CITY NASA(大阪)
ダンシングアイ(ナムコ)	10,567,600	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	ゲームプラザイエローハット(愛知)
X-MEN vs ストリートファイター(カプコン)	3,243,800	KOS	GAMES MILK(京都)
サイキックフォースEX(タイトー)	1'57"26	OGU	ゲームタウンABC(宮城)
ファイターズインパクト(タイトー)	2'19"26	(殺)	モンキーハウス本館(福岡)
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(カプコン)	4,245,000	IDA	チャレンジバンバン(愛媛)
蒼穹紅蓮隊〈国村リカ〉(エイティング／ライジング)	27,981,505	PAN-FTC	モンキーハウス本館(福岡)
風雲スーパータッグバトル(SNK)	717,000	MIZ神-ZZ(か)	タウンスポットプレイランド(大阪)
三刻志(ミッチェル)	982,000	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館(福岡)
ジェットウェーブ〈初級〉(コナミ)	1'28"601	GKK-LIE(天)	東京レジャーランド小岩店(東京)
ロックマン2ザ・パワーバトル(カプコン)	1,342,200	咆哮野郎-まJU	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ザ・キングオブファイターズ'96(SNK)	1,190,100	東京都iPN／SSC-ぶい	プレイスポットするぽん(東京)
バルキューブ(メトロ)	5,611,140	曲が超良すぎ！ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
ハイパーアスリート〈円盤投げ〉(コナミ)	91.53m	HKG-DKO(犯)	ゲームスペース姫路店&G／Hジョイ(兵庫)
ソウルエッジVer.II(ナムコ)	1'58"43	GKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
神凰拳(SNK／ザウルス)	1,745,700	チェリー大好き！マカオネットJ	ゲームプラザミッキー(広島)
戦国ブレード〈アイン〉(彩京)	1,914,000(2周目6面)	アインとめろんに一生を捧げたい男福里	タイトーイン002スタジアム(大阪)
バトルガレッガ(エイティング／ライジング)	17,023,770	星白金-KIS	ジョイフルランド下井草&江古田(東京)
マジカルドロップ2〈ストーリーモード〉(SNK／データイースト)	5,667,854	ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
セクシーパロディウス〈ひかる〉(コナミ)	6,571,400	ユング	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
D&D®シャドーオーバーミスタラ(カプコン)	4,509,203	YOK	ゲームセンターニュースター(三重)
究極タイガーII(タイトー)	11,688,400	戦国人	ゲームタウンABC(宮城)
ぱずり(メトロ)	5,524,500	F・K-モリゾヴァ[よ]	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
ゲーム天国〈ぴぐ・タイムアタック〉(ジャレコ)	13,255,340	STG-MIC	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
インディー500〈中級〉(セガ)	2'24"734	BACKEN2	プレイスポットするぽん(東京)
ストライカーズ1945〈スピットファイア〉(彩京)	2,146,800	今日もお口は舌調！ダメス	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
首領蜂〈タイプB〉(アトラス／CAVE)	55,443,370	一般人H.S	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ぷよぷよ通(セガ／コンパイル)	973,456	100万点への序曲SPD-水無月愛理	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
ヴァンパイア〈モリガン〉(カプコン)	1,905,000	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ(東京)
ライトブリンガー(タイトー)	12,418,840	G.GET	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
龍虎の拳2〈リー・パイロン〉(SNK)	2,646,412	のび太	アミューズメントスペースフジ(大阪)
スーパーストリートファイターII〈サガット〉(カプコン)	2,253,100	CST(ゆ)	PLAY CITY NASA(大阪)
爆烈ブレーカー(カネコ／サミー工業)	1,205,930	FGM-UKA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
龍虎の拳〈リョウ・サカザキ〉(SNK)	1,159,160	ダンク・ショット香月利和	アミューズメントスペースフジ(大阪)
餓狼伝説〈ジョー・ヒガシ〉(SNK)	3,442,700	W.ハム・(剣)	ゲームコーナーフジ(東京)
クイズ大捜査線(SNK)	182,000	WZH	GAMES MILK(京都)
ブロックアウト(テクノスジャパン)	355,485(1～30面)	ヅガ夫	GAME's WiLL(京都)
ワルキューレの伝説(ナムコ)	2,004,290	QQQ	ゲームセンターコパIII(神奈川)
パックマニア(ナムコ)	2,870,350	ESI	TAITO INN町田(東京)

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-MENvsストリートファイター	3,080,600	DOA-BRO	ALL
ティンクルスタースプライツ（なんじゃ）	1,237,000	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL 6'12
ティンクルスタースプライツ（ヤンヤン）	835,660	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL 5'24
ザ・キングオブファイターズ'96	1,009,700	BØ9	ALL
サムライスピリッツ天草降臨	5′12″86	バルタン友の会会長 M.Y	ALL 風間蒼月
デッドオアアライブ（かすみ）	4′50″73	AIE	ALL
デッドオアアライブ（バイマン）	3′19″80	ZST	ALL
デッドオアアライブ（ジャンリー）	4′29″11	DOA-BRO	ALL
わくわく7（まるるん）	16,698,300	DOA-BRO	ALL
わくわく7（ティセ）	14,317,400	BEL	ALL

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-MENvsストリートファイター	2,932,600	花山　薫	ALL㊰同 ウル＆チュン
スターグラディエイター	1′56″54	あごう	ALL　ビルシュタイン
ラストブロンクス	1′45″50	芳准（ARSHUR OT）	ALL クロサワ
バトルガレッガ	11,660,090	ちゅーれんぽー党一吉村	ALL チッタ
バトルガレッガ	13,543,960	ダメです。ヘタです。逃げます。ヒー！	7面ラスボス ボーンナム
バーチャファイター3	1′36″06	AMP	ALL アキラ
わくわく7	15,258,900	魔B党一K.O	ALL ティセ
サムライスピリッツ天草降臨	3′56″46	魔B党一K.O	ALL㊰ シャルロット
わくわく7	15,181,700	AMP	ALL ポリタンク
デッドオアアライブ	6′05″38	本日入荷！	ALL ティナ

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D○2	4,049,496	根岸"DM"京三郎"	シーフALL 4分台×11
D&D○2	3,263,329	NKIII一根岸京三郎	M・UALL 7分台×6
サムライスピリッツ天草降臨	7′47″09	RYUNEちゃん▽	ALL　閑丸（修羅）
サムライスピリッツ天草降臨	8′49″51	アシュラ	ALL　右京（羅刹）
サムライスピリッツ天草降臨	7′38″46	大丸	ALL 覇王丸
バトルガレッガ	9,613,230	L'fet-K・M	R-7 ミヤモト
バトルガレッガ	8,352,560	脚のマスさん！	K-7 チッタ
わくわく7（ライ）	3,739,800	大丸ユーキ	ALL
わくわく7（スラッシュ）	2,505,400	MARS.REI	ALL
わくわく7（ポリタンクZ）	2,818,300	さすらいのタン・フー・ルー	ALL

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	6′15″49	BCG	ALL右京（羅刹）
サムライスピリッツ天草降臨	7′30″46	MIO	ALL半蔵 剣聖（修羅）
サムライスピリッツ天草降臨	9′15″27	HappyDog	ALL蒼月（修羅）
サムライスピリッツ天草降臨	12′43″52	御譜方鴨音	ALL火月（修羅）
バーチャファイター3	3′20″90	うんこもり	ALL ジャッキー
X-MENvsストリートファイター	1,782,400	NHK（セロ）	ALLリュウ＆ローグ使用

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★究極タイガーII	11,688,400	戦国人	ALL㊰ 1P側
レイストーム（R-GRAY2）	15,881,600	MOR	ALL
レイストーム（R-GRAY1）	12,136,900	ハイテクセガ吉武	ALL
パズルボブル3（ひとりでパズル）	134,937,510	M.J.A改めAYA	ふつう　ALL Uゾーン
★サイキックフォースEX	1′57″26	OGU	ALL ソニア
サイキックフォースEX	2′04″26	OGU	ALL ゲンマ
サムライスピリッツ天草降臨	7′25″90	LEX-R	ALL 蒼月（修羅）
サムライスピリッツ天草降臨	7′27″70	M.J.A	ALL　シャルロット（羅刹）
バーチャファイター3	1′58″18	メンズビゲン水谷先生	ALL　ジャッキー
X-MENvsスリートファイター	2,504,700	M.J.A	ALLストーム・チェンリー

勝負館　福島
郡山市駅前2-4-19　ハシモトビルBF1　☎0249-22-8283

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	7′24″06	BEE	タムタム ALL
X-MEN VS ストリートファイター	1,784,600	STK	リュウ＆セイバートゥース　ALL
X-MEN VS ストリートファイター	1,549,300	FTO レイアース見ろよ	ウルヴァリン＆マグニートALL
ストリートファイターZERO2ALPHA	1,378,300	FTO レイアースよろしく	サバイバルナッシュ ALL
蒼穹紅蓮隊（拙　良太）	9,984,140	ホーミング克!? KILLER	1-5にて死亡
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	9,976,351	SHU	1-5ボスまで
レイストーム（R-GLAY2）	10,939,200	FUJ	7面ボスまで
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,839,600	FUJ	古式ゆかり
スーパーパズルファイターIIX	220,780	FTO レイアースよろしく	レイレイ ハード8面

JOYCOM平店　福島
いわき市平字白銀町1の4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-MEN VSストリートファイター	3,167,700	DOS・EI-Ⓡ	ALL
ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,149,900	坂本真綾	ALL
ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,997,400	坂本真綾	ALL
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,837,900	ヤドメド	ALL
ストリートファイターZERO2（ロレント）	2,326,600	坂本真綾	ALL
19XX（震電）	13,675,800	dr. AXE	ALL 残×1
バトルガレッガ	11,591,500	クリア出来ません。	7面 ゴールデンバット

プレイシティ　キャロット　長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,757,600	Y.K.	根性　ALL 藤崎詩織
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,774,200	GA.（勝者）	根性　ALL 藤崎詩織
サムライスピリッツ天草降臨	6′19″13	ATO	タムタム羅刹 ALL

プレイランド柏崎店　新潟
柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ通	634,879	超スランプ中（泣）KPL-STR	ALL、B562、MAX16連
サイキックフォースEX	3′30″66	GIO	ALL、1本落としキース
ファイターズインパクト	7′43″10	カモンAZU人	ALL ユキオ
わくわく7（まるるん）	3,315,500	カモンAZU人	ALL
バーチャファイター3	対戦24人抜き	柏崎ジャッキー	ジャッキー
バズルボブル3（SSB）	5秒で死	NPLの1人	
バーチャファイター3	3′19″06	エバ○ゲリーON	ALL サラ

ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ	1,207,000	DYB-リオ	7面
ワクワク7（まるるん）	22,000,000	HLF	ALL
サムライスピリッツ天草降臨（ガルフォード）	7′25″77	HLF	ALLノーミス（かせつ）
デットオアアライブ（バイマン）	3′45″00	FOOL-FOX	ALL
グラディア（1P側連付）	4,301,750	DYB-リオ	2月4日
クレオパトラフォーチュン（やさしいモード）	7,592,680	RAY	LV90 B1467
戦球（腕前判定モード）	2,891,170	RAY	IV62 B1019
★ヴァンパイアハンター（モリガン）	6,895,500	DYB-リオ	ALL㊰あと20万

プレイシテイキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード（マリオン）	2,117,000	KSC-TAD	ALL㊰ 1周113万
ガンバード（鉄）	1,807,000	L.L	ALL㊰ 列車ナシ残1
戦国ブレード（ユーニス）	1,495,900	KSC-TAD	2-5㊰ 1周103万
戦国ブレード（翔丸）	1,415,900	M.H	2-5㊰
戦国ブレード（天外）	1,395,400	MAO.H	2-5㊰
戦国ブレード（こより）	1,308,500	ちゃんぴょんべると	2-3㊰ 若ゾー
バトルガレッガ	10,913,790	ABE	ALL㊰ ミヤモト
バトルガレッガ	10,319,440	FFC	7面㊰ ゴールデンバット
ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,379,100	MAO.H	2-6㊰
マジカルドロップ2（ひらめきモード）	72,400	ASG一如月浪人一RIN	ALL ㋩1個落ち

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クレオパトラフォーチュン	347,208,330	メイデイ（翌日カンスト）	B=1658 LV1から
ダンシングアイ	10,400,050	ケーユー	ALL 1機つぶし
レイストーム（R-GRAY1）	16,110,800	7面で大ケガ ATC-N. F	ALL
レイストーム（R-GRAY2）	24,775,700	新宿でメイデイ	ALL
ギャロップレーサー（短距離）	7′43″18	サクヤマ宇宙王	サクラバクシンオー使用
ギャロップレーサー（長距離）	14′13″58	ナルトブライアン	ナリタブライアン使用
ゲーム天国（タイムアタック）	13,122,910	豚汁定食	ALL ぴぐ使用
雷電DX（練習）	10,916,510	RYP-MRJ㋚	1-SALL 2P側

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メインVSストリートファイター	1,123,000	M・U	チュンリー ゴウキ
もうじゃ（もくもくモード）	2,252,400	OGP-鈴木みよ	LV99
ステークスウィナー2	3,146,900,000	YMO	
ザ・キングオブファイターズ'96	641,200	M・K	ALL

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎050-238-0425

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	4′42″02	kiku	ALL㊰ 右京
サムライスピリッツ天草降臨	4′49″42	Mr.X	ALL㊰ タムタム
ライデンファイターズ（デバステイター）	49,192,230	グラディウサー同盟 DKT-GER㋮	ALL㊰
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	53,224,600	DAB.S	ALL
★ストリートファイターZERO2（ダン）	3,382,500	GSM-YBK-つる	ALL㊰㊙ P×18
★ヴァンパイア（モリガン）	1,905,000	GSM-YBK-つる	ALL D×7
餓狼伝説（テリー・ボガード）	904,700	W.ハム・㊯	ALL㊰㊙
★餓狼伝説（ジョー・ヒガシ）	3,442,700	W.ハム・㊯	ALL㊰㊙
ストリートファイターZERO2（ロレント）	2,620,300	W.ハム・OZM㋑	ALL㊰㊙
レイブレーサー（初級T.T.）	1′44″242	W.ハム・JUN	完走

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	13,573,380	OMK-リーガルクック	ALL鳥210万　ガイン
★ジェットウェーブ（初級コース）	1′28″601	GKK-LIE	完走
セガラリーチャンピオンシップ	3′14″88	ぎるはま㊝たいちょ（チャンピオンシップ）	ランチャMT コマンド未使
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,881,200	GSM-亀	ALLP×17
バース	8,459,500	今井和行	ALLフロントIP㊰㊋
サムライスピリッツ天草降臨	6′08″04	GSM-亀	ALL羅刹使用　右京
ライデンファイターズ（チェイサー）	2,608,110	AHO-塚DOH	3面ボス㊰
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	7,117,870	TFF	2月3日

チャレハイ通信

●ゲームタウンABC（宮城）

★『パズルボブル3』ってこんなに高得点がでるんですね。2億，3億目指してがんばろう！やっぱりONを意識して，松井3番，清原4番かな？　by KOM

●プラボ赤坂（東京）

★最近は，常連のお客さんしかハイスコアを申請してくれませんので，とっても寂しいです。申請者を大募集中です。ぜひ一度ご来店ください。　店員　S

●ゲームコーナーフジ（東京）

★DKT-GERま氏，DAB.S氏，ご来店ありがとうございます。　by　W，ハム・OZM刃

●東京レジャーランド小岩（東京）

★AKA氏，ご来店ありがとう。

●PC一橋学園店（東京）

★『東京ウォーズ』の4人対戦は本当に熱いです。当店にはもうありませんが，見かけたら友達を誘ってもう一度来るぐらいの気構えを持ちましょう。ちなみに近辺ではPC東久留米店に2台（4人対戦可）が設置されています。

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★サムライスピリッツ 天草降臨	3′28″60	SSC-ぶい（エルステ命♡）	ALL 天草（らせつ）
サムライスピリッツ 天草降臨	3′53″02	MIS(由)	ALL 右京（らせつ）
サムライスピリッツ 天草降臨	5′49″01	(神)STR	ALL タムタム
サムライスピリッツ 天草降臨	5′53″43	MIS(由)	ALL 狂死郎
サムライスピリッツ 天草降臨	6′06″02	MIS(由)	ALL 破砂置
サムライスピリッツ 天草降臨	6′06″48	VAP(氷)	ALL 火月
サムライスピリッツ 天草降臨	6′45″73	IGA(天)	ALL カルフォード
サムライスピリッツ 天草降臨	7′18″11	IGA(天)	ALL 覇王丸
サムライスピリッツ 天草降臨	8′37″20	(神)STR	ALL 骸羅
サムライスピリッツ 天草降臨	10′01″61	せり@	ALL ナコルル

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1、B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★首領蜂（タイプB）	55,443,370	一般人　H. S	ALL 残×3
ダンシングアイ	9,946,600	ケーユー	1ミスALL
レイストーム（R-GRAY2）	24,150,050	Mr.まさし君	ALL
対戦とっかえだま	1,814,500	SHW-ぴろしき	ラス死
タンクフォース（2P同時）	1,189,200	BRTN-STRT	ALL 1up残0
★デッドオアアライブ（ジャン・リー）	1′52″90	MFC-星白金あつし夫	1コイン ALL
セガツーリングカー	2′45″490	D. Hill	カリブラMT

タイトーイン戸塚西口店　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	1,510,500	とぎ汁	2-2 5機設定
パズルボブル3	90,500,570	トーマスファイブ	2.5ALL 各＝発射
クレオパトラフォーチュン	5,297,360	やる気のゲームがまたなくなっ太	ALL しただけ
サイドバイサイド	3′20″16	STG-MIC	弩級 スープラKT
★サイドバイサイド	2′36″36	STG-MIC	超上級 スープラAT
サイドバイサイド	3′00″80	iQe-もえもえ君	上級 RX-700
サイドバイサイド	2′30″33	iQe-もえもえ君	中級 RX-7RZ
サイドバイサイド	2′12″34	iQe-もえもえ君	初級 GT-R

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	2′10″45	JAG-IGA夫	ALL JACKY
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	20,996,068	です山師匠(ぶ)(っ)(と)(び) 1錠＝￥6000-	6面でぶっとび (連)有
★ザ・キングオブファイターズ'96	1,190,100	東京都:PN /SSC-ぶい	ALL ボガード兄弟＆舞
ダイナマイト刑事	ALL	JAG-MIYA氏 ムッシュかまやつ	1COINノーミス 男刑事※3人設定
ダイナマイト刑事	ALL	JAG-MIYA氏 ムッシュかまやつ	1COINノーミス 女刑事※3人設定
電脳戦機バーチャロン	2′01″80	JAG-MIYA氏	ALL 寸止め？ RAIDEN
インディー500	2′28″181	ATARI-HKD（あいきゃー）	初級　完走
★インディー500	2′24″734	BACKEN 2	中級　完走
インディー500	2′56″239	BACKEN 2	上級　完走 ※敵車あり
ブロクシード	999,999+α	KYO～♥	Lv.65.LINE394 (連)有

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	40,651,920	とりあえず休戦します　∞-A.S	ALL(連)
セクシーパロディウス（イワン）	5,908,100	LOUD	ALL(連)
パズルボブル3（対戦・ハード）	1,275,490	ちゃあ	ALL チンクル使用
バトルガレッガ	9,813,320	ヘッドトータス	ミヤモト

ゲーム倶楽部大船店　神奈川
鎌倉市大船1-23-28　万屋ビル1F　☎0467-＝

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンシングアイ	8,352,250	ECM-ZENJI	ALL　1ミス
レイストーム（R-GRAY2）	22,901,200	さっきい	ALL
レイストーム（R-GRAY1）	10,007,700	K学園天文クラブ解散	ラスボス
バトルガレッガ	13,166,130	ECM-FISCHER	ALL チッタ
バトルガレッガ	13,916,550	ATF-KEN	ALL ゴールデンバット
パズルボブル3	213,830,570	Lunatic-EPI	ALL　パズボブ2.5
バーチャファイター3	1′59″60	長谷嘉祥	ALL あおい
X-MENvsストリートファイター	934,400	DEVIL-GOUKI	ALL　リュウ＆サイクロ

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-MEN YS.ストリートファイター	1,255,600	見ちゃダメ	ALLリュウ 春麗
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,215,200	MAK	ALL
ストリートファイターZERO2（さくら）	2,043,800	MAK	ALL
バーチャファイター3	2′17″26	KAZ	アオイ
バーチャファイター3	2′38″60	全身タイツのフレディーリオン	リオン
バーチャファイター3	3′34″10	H・M	ジャッキー
ダンシング・アイ	1,491,700	突撃一本松	R-13
ステークスウィナー2	3,035,900,000	シンゴ	アースクエイクア
燃えよゴンタ！！	230,600	HIRONORI ABE	5人目マデ

プレイシティキャロット花小金井店　東京
小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	25,630,590	甘党CRA	6面
ストリートファイターZERO2ALPHA	1,386,000	CRA	サバイバル豪鬼クリア

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26　大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	1,780,850	K.M（4170）	3面
サムライスピリッツ天草降臨	7′58″14	たわⓀ	ALL タムタム
X-MENvsストリートファイター	1,117,000	永田	ALL春麗＆ガンビット
わくわく7（マルルン）	19,357,800	K.O	ALL
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	20,097,321	玲子（19才）	1月6日
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	18,177,680	Lunatic-EPI	ALL
レイストーム（R-GRAY2）	23,297,600	さっきい	ALL

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18　サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	2′05″76	emu	ALL ラウ
ザ・キングオブファイターズ'96	558,100	IMO イオリ	ALL
X-MENvsストリートファイター	1,071,700	Y.Mぶー　（セイバートゥース　ダルシム）	ALL
レイストームR-GRAY2	22,279,500	T3-キバヤシ702(て)	ALL 残0
ゼビウス3D/G	806,200	Y.M	4機イージー
ゼビウス3D/G	713,400	お肉ぷよぷよ丸	4機イージー 平11
ダンシング・アイ	592,350	IMO	5面　サル3
進め対戦パズルだま	150,830	狛江ICぐれんたい	ALL
コズモギャングザパズル	91,999,999＋α	青アナ	LV497

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プリクラ大作戦（キララ）	7,934,300	CYR-KSL -WARRIOR	ALL(同)
プリクラ大作戦（グレイ）	7,759,300	CYR-KSL -WARRIOR	ALL(同)
プリクラ大作戦（クララ）	3,643,200	包	ALL(同)
レイストーム（R-GRAY1）	15,707,050	PTY-FUS	ALL(同)
レイストーム（R-GRAY2）	22,764,700	T3-キバヤシ(て)	ALL(同)
★ぱづり	5,524,500	F・K-モリソヴァ(よ)	ALL

プレイアイシー　鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プロップサイクル（上級）	13,195	マスタ吉くん	ALL 1コイン
ビクトリーラップ（上級）	2′26″90	Dt中村	ハイスピード
ビクトリーラップ（初級）	2′17″68	Dt中村	テクニカル
サムライスピリッツ天草降臨	9′26″55	FHH	ALL上級 ガルフォード
サムライスピリッツ天草降臨	12′56″80	FHH	ALL中級 ガルフォード
サムライスピリッツ天草降臨	7′42″21	KGBII	ALL中級 半蔵
ライデンファイターズ	3,494,570	Dt中村	S-4
ビッグトーナメントゴルフ	-22	池原	ブラジル フジ
ダンシングアイ	1,858,500	Dt中村	
上海　万里の長城（北京）	723,290	T.N	ALL ハード設定

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★プリクラ大作戦（クララ）	19,118,900	LKR	ALL(連)(必) リッチ
プリクラ大作戦（キララ）	14,462,700	ALT-KAI-XAN	ALL(連)(必) J・フロント
★バトルガレッガ（ガイン）	17,023,770	星白金-KIS	ALL(連)
雷電ファイターズ	50,737,150	GGE-LOGIN	ALL(連)
バーチャファイター3（アキラ）	1′46″93	えび	ALL
バトルガレッガ（チッタ）	12,941,660	ミッフィー	ALL(連)
レイダース5	1,875,330	SAL	66面

TAITO INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイストーム（R-GRAY1）	16,151,700	PTY-FUS	ALL(必)
★レイストーム（R-GRAY2）	25,151,400	T³-WIZ	ALL
★パックマニア	2,870,350	ESI	ALL（3設）

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワルキューレの伝説	2,004,290	QQQ	ALL　(連)
★爆烈ブレイカー	1,205,930	FGM-UKA	ALL　(連)
ライデンファイターズ	46,110,760	KMC-TEM	ALL　(連)
バトルガレッガ（ボーンナム）	10,816,600	さとしん先生	ALL

●PC筑波学園店（東京）
★毎週土曜日の夕方に大会（ミニイベント）を行なっています。　—店長—

●ゲームプラザニューヨーク大船店(神奈川)
★スコアラーの方，大募集！新作ゲームはもちろん，『バーチャロン』等，1プレイ50円です。みなさんのご来店をお待ちしております。

●Ｐia festa（山梨）
★先月から参加しています。当店は山奥の，情報のない，レベルの低い，と，言うことなしのお店です。らすねーる氏ありがとうございました。

●ゲームコンドルパートII（静岡）
★当店ではカプコンシークレットファイルなど，各種取り扱っています。たぶんこれが載る頃には『ストリートファイターEX』あるいは『ストIII』のファイルが入荷していると思います。数に限りがありますので，確実に手に入れたい人は予約してくださいませ。話はちがって，先日行なわれた『VF3』の大会では，ASD-AKRさんが優勝されました。おめでとうございます。　by　スタッフ一同

●PCアピア店（静岡）
★今月はスコアが少なくて寂しいです。『デ

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム (R-GRAY1)	15,622,650	ATC-KTL -N. F	ALL 残1
セクシーパロディウス (ビッグバイパー)	5,167,900	KSD-ST☆社長	ALL
スーパーGT24h	3′44″90	A. T	TT完走 左回り　上級
ライデンファイターズ (デバステイター)	39,962,190	YMN	ALL
セガラリーチャンピオンシップ (初級)	2′42″17	ぎるはま(爆)隊長	ランチャ完走
ダンシングアイ	5,712,250	KSR-JPT井上 ダン(研)これから	ALL 2ミス
バトルガレッガ	13,723,640	ワイルドすね子	ALL ワイルドスネイル
蒼穹紅蓮隊 (国村　リカ)	32,892,314	HDK	ラスボス
★セカンドアースグラティア	6,815,570	ZKB-RIT8段	全2周ALL
クレオパトラフォーチュン	4,863,040	NAOくんなの	全消し大事♥

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
わくわく7 (ダンディーJ)	13,630,100	D. A. S	ALL ノーミス
デッデオアアライブ (リュウ・ハヤブサ)	5′35″36	初クリアなもんで 一浪	ALL
スカルファング	19,121,000	スーパーファンタジーゾーン人	ALL スペシャル
レイストーム (R-GRAY2)	21,088,950	von dem ONKEL	ラスボス
サムライスピリッツ天草降臨	10′54″64	D. A. S	ALL ナコルル修羅
ガンブレードNY	425.75	RX-7	ALL イージー
X-MEN VSストリートファイター	1,879,100	KSL-WARRIOR	チュンリー ガンビット

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
対戦とっかえだま	1,867,200	TMN-キリハラ	ラスボス シン
サムライスピリッツ天草降臨	5′32″07	MRX	タムタム
レイストーム (R-GRAY1)	8,055,750	CSP-EFG	7面
レイストーム (R-GRAY2)	18,723,650	CSP-EFG エックスさん元気？	1CALL
わくわく7	14,740,500	P・S	1CALL テイセ
マクロス	7,458,100	ASD-吉良和彦	2周ALL(連) 2P側　残1
首領蜂（タイプC）	35,635,430	ASD-上野洋子	2周ALL
スーパーパズルファクターIIX	297,670	T・H	1CALL さくら
ストリートファクター ZERO2ALPHA	3,019,500	CSP-EFG	ALLローズ S・モード
サイキックフォースEX	2′33″93	幻魔	玄真

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ通	585,757	ぷよ完全引退宣言！ T・M（みくりや）	ALL 795ぷよ
サムライスピリッツ天草降臨	9′32″45	9MH	ALLタムタム （修羅　剣豪）
サムライスピリッツ天草降臨	8′48″88	9MH	ALLガイラ （修羅　剣豪）

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	2′56″30	Hi	ALL パイ
ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	46,527,810	YMN	ALL (連)
パズルボブル3 (1人でパズル)	5,365,770	Was!	ALL ？ゾーン
パズルボブル3 (1人でパズル)	7,437,540	Was!	アナザー ALL
蒼穹紅蓮隊 (八指多薫)	18,543,261	Y平N	ALL
もうぢゃ (もくもくモード)	397,210	WH56	Lv72
もうぢゃ (対戦モード)	1,063,120	WH56	ALL

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1番54号　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	41,574,790	DARBY	
X-MEN VSストリートファイター	2,046,300	330	1コインALLチュンリー
ストリートファイターZERO2	2,133,300	KAG	1コインALLガイ使用
クレオパトラフォーチュン	4,130,810	STG	LV67ブロック1068
19XX (ライトニング)	15,933,400	IMO	LV30連装
ギャロップレーサー	7′47″30	サクラバクシンオー	BAA
デッドオアアライブ	4′41″36	かすみ	GOD
サムライスピリッツ天草降臨	7′32″53	ガルフォード修羅	KUN

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草隆臨	6′53″60	HARD-HPI	ALL（修羅） ガルフォード
サムライスピリッツ天草隆臨	7′09″44	HARD-M.M	ALL（修羅） 花諷院骸羅
サムライスピリッツ天草隆臨	7′47″59	HARD-TORA	ALL（修羅） タムタム
サムライスピリッツ天草隆臨	8′21″05	HARD-TORA	ALL（修羅） リムルル
サムライスピリッツ天草隆臨	8′49″81	HARD-M・M	ALL（修羅） 千両狂死郎
レイストーム (R-GRAY1)	11,216,350	HARD-TORA	ラスト
バトルガレッガ	12,344,060	AB'	ALL ワイルドスネイル
ザ・キングオブファイターズ'96	1,041,500	IKA　皮ジャンジャンキー剣山コケシ	ALL
ストライカーズ1945 (メッサー)	1,995,200	ILG-でんすけ	2月8日
パズルボブル3 (対戦モード)	1,619,090	マーティン	ALL

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	43,465,320	SnRun-Y	ALL (連)付
X-MENvsストリートファイター	2,848,600	SnRun-Y	ALL (連)付
ワインディングヒート (上級　T・A)	2′37″592	I・C・B・M	シルビア使用
バーチャファイター3	1′47″18	SnRun-Y	ALLカゲ
バーチャファイター3	1′52″43	FAG　般若君…？	ALLアオイ 負けなし
バーチャファイター3	2′19″18	E・H	ALLラウ 7段
バーチャファイター3	2′29″51	遅いけど一応 V.こみひー	ALLアキラ
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	767,000	へっぽこ	ALL 5機設定
サムライスピリッツ天草隆臨	4′08″12	最近かなりリファニー	ALL 天草四郎
レイストーム (R-GRAY2)	20,078,700	も？？？	ALL 5機設定残3

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡市吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	38,016,980	SPREAM -FKS	ALL　連付 残1
ガンブレードN.Y (スコアモード)	69,584	FBI	
サムライスピリッツ天草隆臨	12′23″27	あいだ☆しゃるろっと	ALL 天草

ゲームプラザコトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	2′29″28	つまんない… RG-r1000	ALL あおい
ダンシングアイ	7,156,050	KSM(悪)	ALL 16倍　残0
サムライスピリッツ天草降臨	3′38″65	西小山雅史	ALL（羅刹） (連)(同)　天草
サムライスピリッツ天草降臨	4′25″94	KSM(悪)	ALL（修羅） (連)　十兵衛
サムライスピリッツ天草降臨	5′43″72	KSM(悪)	ALL（修羅） (連)　蒼月
サムライスピリッツ天草降臨	6′08″21	ISM	ALL（羅刹） (連)　リムルル
サムライスピリッツ天草降臨	6′18″17	ISM	ALL（羅刹） (連)　ガルフォード
サムライスピリッツ天草降臨	6′33″68	のび	ALL（羅刹） (連)　牙神
サムライスピリッツ天草降臨	7′06″31	のび	ALL（修羅） (連)　シャルロット
サムライスピリッツ天草降臨	7′28″11	のび	ALL（修羅） (連)　骸羅

西銀座ゲームプラザ　山梨
甲府市中央1-12-43　☎0552-27-8681

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	1′38″65	最弱の猫(N)	ALL ジェフリー
バーチャファイター3	1′53″84	NGP-TEI	ALL タカアラシ
バーチャファイター3	1′24″65	NGP-(殺)-N	ALL カゲ
バーチャファイター3	1′51″28	パイ、ジジイで40秒♡け3鈴	ALL ジャッキー
対戦とっかえだま	2,088,800	NGP-ANP	ALL ドップリ博士
クレオパトラフォーチュン	646,306,550	NGP-ANP	ALL BLOCK1673
サムライスピリッツ天草降臨	7′15″43	MUD	ALL

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	53,508,680	☆CAT'S-とき坊	ALL(連)
わくわく7	22,711,600	☆CAT'S-えろえろ	ALL(連)(必) アリーナ使用
デット　オア　アライブ	2′12″31	☆CAT'S-きみちゃん	ALL　レイ・ファン使用
クレオパトラフォーチュン	120,241,790	L2A-大明神▽	ALL 大チョンボ
プリクラ大作戦 (クララ)	15,741,000	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(必)
レイストーム (R-GRAY2)	23,175,350	☆CAT'S-VXV	ALL　(必)
バトルガレッガ	13,483,340	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連) チッタ
クルキューレの伝説	1,819,370	ホネラー・KSG(ま)	ALL 神様B×3
バトルガレッガ	11,070,860	GGE-MKC. クリヤーできた。	ALL　(初) ガイン

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バルキューブ	5,611,140	曲が超良すぎ！　ZAC-Ristar	レベル99＋a 1P側
★ソウルエッジ verII	1′58″43	GKK-ろっど	ALLヴォルド 1本まけ
★マジカルドロップ2 (ストーリーモード)	5,667,854	ZAC-Ristar	ストレングス使用ALL(連)
★セクシーパロディウス (ひかる)	6,571,400	ユング	ALL(連) 1周191万
★ゲーム天国（ぴぐ） タイムアタック	13,255,340	STG-MIC	ALL(連)
★レイブレーサー (初級　T.T.)	1′44″241	CYR-JUN	完走ギア(連) すきま
★レイブレーサー (中級　T.T.)	1′50″134	PNT-ぽん	ギア(連) 完走
★レイブレーサー (上級　T.T.)	2′26″534	OWA	ギア(連) 完走
★レイブレーサー (最上級　T.T.)	1′35″325	GKK-ろっど あと2秒でゃはだは	完走だはゃあ すまきますき
★ぷよぷよ　通	973,456	100万点への序曲 SPD-水無月愛理	ALL (B)803

Pia festa　山梨
甲府市中小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	7′59″86	R. S	ALL タムタム
サムライスピリッツ天草降臨	9′07″29	SAK	ALL 牙神
バーチャファイター3	1′30″10	茅野の件はどーも♡ NGP-(殺)-N	ALL カゲ　下手夫
バーチャファイター3	1′37″34	ビデオほしいです NGP-(殺)-N	ALL穴うめ 聖子のJEF
バーチャファイター3	1′42″68	(万)　俺様　(蔵)	ALL タカアラシ
バーチャファイター3	1′45″32	ZGF-PAX	ALL アオイ
バーチャファイター3	1′51″47	ZGF-PAX	ALL アキラ
エースドライバービクトリーラップ	2′36″75	集計外でも俺はやる NGP-(殺)-N	ハイスピード ビギナー車
D&D2	2,615,080	ZGF-PAX	ALL M・ユーザー
痛快ガンガン行進曲	191,930	まだまだ！ WRECK-樹(誠)	ALL 李

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-MENvsストリートファイター	2,043,800	NOY	ALL
X-MENvsストリートファイター	1,813,100	AMP	ALL
バーチャファイター3	3′14″70	AZ!!!!!?	ラウ
バーチャファイター3	79WIN	KAZまだまだ続く	ウルフ
蒼穹紅蓮隊 (八指多　薫)	14,236,162	YSo-AZ(破)(よ)	6ボス
ザ・キングオブファイターズ'96	633,600	M.S	ALL
究極タイガーII	8,983,300	N.B	2PALL
神凰拳	394,800	N.B	チチ・ネネ

ッドオアアライブ』も入り，対戦が盛り上がりつつあります。『VF3』，『デッドオアアライブ』の対戦や，ハイスコアに燃えている人は，一度遊びに来てください。

●PC松本店（長野）

★ILG-でんすけ様，STG-MIC様，STG-SARU様，ご来店ありがとうございました。

●PC納屋橋店（愛知）

★新年おめでとうございます。今年もよろしくお願いします。名古屋で『鉄拳2』，『ソウルエッジ』をするなら，ぜひ当店へご来店ください！もちろん遠征の方々もお待ちしています（金・土曜日がベスト）。by E-AMC谷

●オレンジペコ（愛知）

★当店もこの記事が載る頃には，『NEOプリント』が入荷されていると思います。

●ゲームセンターシャトー（京都）

★『サムライスピリッツ天草降臨』の対戦が盛んです。ただいま，『天草』で32人抜きが最高記録！

●ゲームセンター　ニュースター（三重）

★『バーチャファイター3』がなんと50円でいきなり入荷！常連一同おどろき！最初は誰もが目を疑った。「入らない」と予告しての

ゲームプラザ　イエローハット　愛　知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パズルボブル3	405,242,930	SOLID-S.S	ALL ふつうの裏
ライデンファイターズ（デバステイター）	45,100,270	NMT8.2i	ALL(連)付
★ダンシングアイ	10,567,600	HQM-変な奴教徒 “TMR” たこまる	ALL 100万×2
レイストーム（R-GRAY1）	12,386,400	O.K	ALL

ゲームセンターシャトー　京　都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジ・スピア）	11,849,330	SNB	7面(連)付き
ストリートファイターZERO2ALPHA	2,433,200	TA2	ALL ダンサバイバル
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	668,600	TA2	ALL怒チーム
ストリートファイターZERO2	1,918,800	TA2	ALL　ダン
リアルバウト餓狼伝説	1,440,300	美鶴“蟹玉”唯	ALL ノーミスアンディ
バイパーフェイズ1	5,274,460	Fairy Elf	5面　NEW.Ver

タイトーイン002スタジアム　大　阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★クレオパトラフォーチュン	999,999,999＋α	L2A-大明神	ALL
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	50,902,200	風邪ひいてダウン	ALL　(連)
サムライスピリッツ天草降臨	5′05″54	DGD	ALL 蒼月シュラ
ファイターズインパクト	2′42″13	WILLARD(☠)	ALL ホーネット
パズルボブル3	364,905,550	FEV-EX.(た)	ALL ふつう　W
レイストーム（R-GRAY2）	23,793,250	目標3000万（うそ）	ALL 残0
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	17,102,273	老朽御老体	ALL
戦国ブレード（アイン）	212,100	HYAKU-KTL-福里	1面クリア時 あと千二百点
戦国ブレード（アイン）	1,212,500	ゲームコーナールパンに人生賭ける福里	1周クリア時 1ミス
★戦国ブレード（アイン）	1,914,000	アインとめろんに一生を捧げたい男福里	2周目6面(連) たぬきで死亡

プレイシティキャロット納屋橋店　愛　知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンシングアイ	3,401,050	(竹)	3サル設定 ALL
X-MEN VSストリートファイター	1,616,100	ナイスブラザー	チュンリー＆リュウALL
アクアジェット	131.7m	松野幸男	初級　ジャンプコンテスト
アクアジェット	1′48″70	FTM-AMC(谷)	初級 ALL
アルペンサーファー	1′39″574	マジカル頭脳パワー3バカ娘	上級　T.T パーフェクト
エースドライバービクトリーラップ	4′01″31	町田名人会　CGZ	＝＝ーバリー 616レース
デッド・オア・アライブ	5′19″18	C.C	ジャンリー ラスボスで死
鉄拳2　VerB	7′09″30	2ト用平八	3本 ALL
パズルボブル3	5,457,100	超穴埋くん ナイスブラザー	R. 23 ふつうモード
ソウルエッジVerII	17′53″54	4001	3本設定 ALL　タキ

GAME'S WiLL　京　都
京都市左京区高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
わくわく7（ダンディJ）	23,281,600	TUR-NARK	ALL　(連)
ライデンファイターズ（ジャッジスピアー）	44,095,990	ルリルリかわいい L2A-大明神♥	ALL　(連)
★クレオパトラフォーチュン	999,999,990＋α	L2A関東進出！？ L2A-大明神♥	ALL (連) BL1654
サムライスピリッツ天草降臨	3′46″82	藤崎詩織	ALLハンゾー（修羅　剣豪）
ギャロップレーサー（サクラバクシンオー）	7′42″43	GEKi(ぬ)	ALL
セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′44″834	ULT-MITCHY（爆）	ALL
★ストリートファイターZERO2（アドン）	3,395,300	タコ太	ALL　(連)(同) P×19
バトルガレッガ	14,196,420	AFO(ひ)	ALL　(連) ワイルドスネイル
ブロックアウト（点数優先）	355,485	ヅガ夫(退)(院)	F. 314 C. 4891
★ブロックアウト（面数優先）	50面	ヅガ夫(記)	F. 345 C. 4986

チャレンジャー関大前店　大　阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-3389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	23,670,368	爆乳紅蓮隊 ESL-M. K	ALL
★セガツーリングカー（スープラ）	2′43″709	Naki（戦力外）	ALL 完走
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	1,894,900	SPD-飼葉優理[ふ]	ALL 佐久間
GTI CLUB（初級）	1′46″241	Legioh-ホエホエ君	ALL B. L34″
ライデンファイターズ（ライデンmkII）	2,574,030	かすみちゃ〜ん♡ うふふ…デヘッ	3面　(連)
ライデンファイターズ（エンデバー）	3,099,300	猿岩石	3面　(連)
ライデンファイターズ（エイジス）	3,509,030	近頃OJOは〜 い〜い感じ〜	3面　(連)
ライデンファイターズ（チェイサー）	5,293,450	日ハムファイターズ	5面　(連)
ステークスウィナー2	28億4,790万円	スーパーモデル ヨコテさまっ！	ALL L×14
ロジックプロ	32,342	うきょ	ALL

オレンジペコ　愛　知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボゾル3（1人でパズル）	491,260,690	2日じゃツライッす NCP-ねこん	ALL 2.5モード
サムライスピリッツ天草降臨	6′53″07	ZAT	ALL タムタム使用
デッドオアアライブ	2′28″53	入って2日目 (友)	ALL かすみ使用
★対戦とっかえだま	3,400,400	LAC-HERO	ALL カップル使用
プリクラ大作戦（キララ）	12,449,100	NCP-ねこん	ALL連・同
プリクラ大作戦（クフラ）	18,174,500	NCP-ねこん	ALL連・同
★ギャロップレーサー	7′42″40	DCC-AGAS-KACⓅ	ALL連 サクラ使用
バブルメモリーズ	32,390,450	ソフトクリーム何個だっけ？　DOH⑥	ALL連 物語・＝
ライデンファイターズ（デバステイター）	43,684,000	Regret-NM T 8.21	ALL連
バーチャファイター3	2′20″01	ADX（ラウ岡パー）	ALL 影使用

GAMES MILK　京　都
宇治市大久保町北ノ由101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	20,630,050	R.	ALL
バトルガレッガ	14,248,840	GSK	ALL ミヤモト
蒼穹紅蓮隊（国村　リカ）	24,950,374	勇　息子よ良くやった MOS-SSJ	ALL
ライデンファイターズ（ジァッジスピア）	47,396,910	S.N	ALL(連)
航空騎兵物語	2,887,500	GSK	ALL 相打ち23回
バーチャファイター3	1′29″76	ANC	ALL ジェフリー
★X-MENvsストリートファイター	3,243,800	KOS	ALL春麗＆ストーム（10/4Ver）
★クイズ大捜査線	182,000	WZH	ALL シナリオ2
★ストリートファイターZERO（ローズ）	4,517,400	GYO	ALL(連)(必)
★ストリートファイターZERO（リュウ）	4,332,200	ヨッシーV	ALL(連)(必)

タウンスポットプレイランド　大　阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
わくわく7	23,732,400	MIZ神-ZZ(か)	ALL まるるん
セカンドアースグラティア	5,437,800	MIZ神-ZZ(か)	2周 ALL
ティンクルスタースプライツ	1,637,130	STG-PUPPY	ALL ようせい
バーチャファイター3	2′15″46	T.M(欠)	ALL 6段シャッキー
★風雲スーパータッグバトル	717,000	MIZ神-ZZ(禾)	ALL ジャズウ
ステークスウィナー2	3,166,900,000	H.Y―ヒデ	ALL 牡馬
ザ・キングオブファイターズ'96	694,300	M.0	ALL

ゲームセンター　ニュースター　三　重
津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★D&D2	4,509,203	YOk	ALLシーフ 4分×14
レイストーム（R-GRAY2）	16,094,600	CAT	ALL
クレオパトラフォーチュン	20,663,150	SKM-地上絵(委)	ALL
X-MENvsストリートファイター	2,273,200	NMR-ミッチー	ALL（豪思春麗）
ティンクルスタースプライツ（ストーリー）	1,277,810	NMR-ミッチー	ALL
わくわく7（アリーナ）	12,631,900	NMR-ミッチー	ALL ノーミス
サムライスピリッツ天草隆臨	6′10″38	CA7	ALL（羅） タムタム
バトルガレッガ	11,898,100	RS	ALL ゴールデンバット

アミューズメントスペース　フジ　大　阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	52,770,020	AXIOM-H.Y(奈)	ALL(連) 残×1
ライデンファイターズ ライデンmkII	41,098,280	S.N（自称　シューター）	ALL(連) 残×0
ダンシング　アイ	9,011,400	ドラゴンエース	ALL 32000
アクアジェット（スタンダード）	1′41″55	Legion-ホエホエ君	完走
★ロックマン2	1,342,200	咆哮野郎―まJU	ALL(連) STORY3
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	27,157,420	ESL-M.K	ALL(連)
X-MENvsストリートファイター	2,819,200	ハテナさん	ALL 隆・春麗
★龍虎の拳2（リー・パイロン）	2,646,412	のび太	ALLⓅ(連) D×12
★龍虎の拳（リョウ・サカザキ）	1,159,160	ダンク・ショット 香月　利和	ALLⓅ D×3

マンモス城インベーダーハウス　大　阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	20,520,400	GEKiラブストーリー　TST(偽)	ALL ゲキ君ごめん
バトルガレッガ	13,514,340	IGU	ALL ミヤモト
ストリートファイターZERO2 ALPHA	3,896,300	ARI	ALL サクラ
レイストーム（R-GRAY1）	9,000,000	ST.	7面
特殊部隊UAG	1,495,000	SGP-KRZ	ALL
ビッグトーナメントゴルフ	-21	熱愛発覚！？はや兄[よ]	オーストラリアエロ本天国
ゼクセクス（海外版）	1,003,900	GEKiは年上好み（31才以上）[よ]	6面 がんばれゲキ

GAME'S DRAGON　京　都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	45,330,860	S.N	ALL(連)
わくわく7（まるるん）	12,872,300	けんたろ	ALL
ストリートファイターZER02（春麗）	3,169,900	超運キャラ（運をくれ）	ALL(連)(同)
ストリートファイターZER02（ナッシュ）	3,061,900	この店ナッシュ大人気	ALL(連)(同) かたく19色
ストリートファイターZER02（ローズ）	2,328,000	お京（やめんな）	ALL(連)(同)
バトルガレッガ	14,301,730	Kコン生下への道	ALL(連) ミヤモト
バトルガレッガ	12,046,170	だいもんまさひろ（やりよった）	ALL(連) ゴールデンバット
★ヴァンパイアハンター（ガロン）	3,190,500	どうせまたなにか書いているだろう(乗)	ALL(連)

PLAY CITY NASA　大　阪
大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティンクルスタースプライツ	1,540,190	AXIOM-SAO	ALL(連)付 ストーリー
デッドオアアライブ	2′33″30	ときメモマニア	ALL(連)付 かすみ使用
わくわく7（まるるん）	21,449,500	MAT	ALL(必)付
★バーチャファイター3	1′23″85	SMO（すもー）	ALL アキラ使用
サムライスピリッツ天草隆臨	4′29″42	Seize-KKK	ALL(連)(必)付 蒼月使用
★スーパーストリートファイターII（サガット）	2,253,100	CST(ゆ)	ALL(連)付 爪×3

プレイシティチャレンジャー　大　阪
守口市土居町8番11号　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	12,431,750	見たか幸子よついにクリアだF. Tより	ALL
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	29,933,540	冬コミ行きたい A. K	7面
ライデンファイターズ（チェイサー）	4,471,210	冬コミ行きたい A. K	4面
ライデンファイターズ（エイジス）	2,937,240	F. T	4面
サムライスピリッツ天草降臨	5′40″58	NOY	右京使用 ALL
バーチャファイター3	2′12″92	URD	ジャッキー使用ALL
バーチャファイター3	2′49″90	アスカJr.	鷹嵐使用 ALL
対戦とっかえだま	1,343,400	キャラクター別集計（受付中）	6面あやめ使用　松モード
わくわく7	13,496,200	NORI	ALL ダンディーJ

入荷。ああ，神様と呼ばしてもらおう。では，さっそくプレイ！（神様とは？）

●PC島大前店（島根）

★毎月対戦大会を開催しています。近くの方はぜひ参加してください。また，ギャラリーでもOKなのでぜひ来てね。

●アミューズメントZiZZ（広島）

★『バーチャロン』の対戦が盛り上がっています。使用キャラはテム22%，アファ16%，ライ15%，フェイ14%，バイパ11%，ベル10%，ドル5%となっています。当店ではアファームドが最強か？それともバル・バス・バウ？

●青木玩具（長崎）

★“GAMAAS”のミニ四駆大会，ゲーム・プレイヤーのみなさん，ご参加ありがとうございました。またゲーム・イベントも企画していますので，お楽しみに！　担当より

●勝負館（福岡）

★常時ハイスコア募集中です。年末は新作ラッシュっぽいのでちょっと熱いカモ。みなさんに満足いただけるようガンバります。応援よろしく！　店員　I

●チャレハイ通信では，参加店からの声を掲載しています。

CHALLENGE! HIGH SCORE!

ゲームスペース姫路店＆G/Hジョイ　兵庫
姫路市駅前町246　神友ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジ・スピア）	45,894,680	さらば、多聞酒造 SUR-天馬(犯)	ALL　連付 大阪大国町
レイストーム（R-GRAY2）	19,251,600	M. I	ALL　残0 札幌ススキノ
対戦とっかえだま	1,716,800	SUR-DKS(犯)	最終面 岐阜金津園
★ハイパーアスリート（円盤投げ）	91.53m	HKG-DKO(犯)	東京吉原
ハイパーアスリート（110mハードル）	8″48	HKG-DKO(犯)	新宿歌舞伎町
ハイパーアスリート（走り高跳び）	2.87m	HKG-DKO(犯)	滋賀雄琴温泉
ハイパーアスリート（砲丸投げ）	28.63m	HKG-DKO(犯)	神戸福原
ハイパーアスリート（100m自由形）	39″27	HKG-DKO(犯)	広島流川
ハイパーアスリート（ヤリ投げ）	114.29m	HKG-DKO(犯)	福岡中洲
ハイパーアスリート（棒高跳び）	8.01m	日本の観光名所いくつ知っていますか？	

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	46,623,660	前田亜季	ALL (ミ)×8
ライデンファイターズ（デバステイター）	32,005,030	村岡綾佳	ALL
サムライスピリッツ天草降臨	4′19″42	KTK（マスク・ザ・ハラケン）	ALL 天草
サムライスピリッツ天草降臨	5′54″72	KTK	ALL 右京
サムライスピリッツ天草降臨	6′07″12	HIV	ALL ガルフォード
サムライスピリッツ天草降臨	7′55″03	CRO	ALL 狂死郎

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野口市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

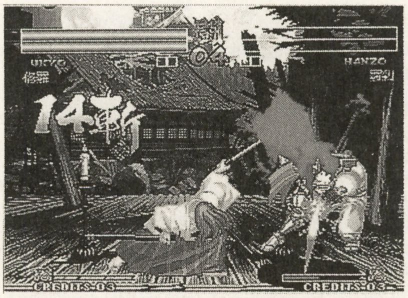
タイトル	スコア	スコアラー	備考
セカンドアースグラティア	3,656,610	M.T	2-3(連)
わくわく7（まるるん）	28,267,500	獣（白）と小学生 たまらんムハー	ALL(連)
セガツーリングカー	2′46″115	ちーむはざーどNo' 555JFK＝かっち	メルセデスベンツ　MT
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	36,352,590	スコ	ALL
クレオパトラフォーチュン	10,370,230	スコ	ALL

ゲームスポット　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134番地　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クレオパトラフォーチューン	27,014,680	D.S.K-BAD	ALLB＝1 65816連
対戦とっかえだま	2,171,500	D.S.K-BAD	ALL学園長 20連鎖
X-MEN VS　ストリートファイター	2,297,300	ZZZみやむー	ALストーム セイバトウス
X-MEN VS　ストリートファイター	2,107,400	ゴキブリオン	ストーム　ガンビット
X-MEN VS　ストリートファイター	1,877,200	ZZZみやむー	1クレALL リュウガンビ
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,187,600	ZZZいわじゃん	1クレALL P＝13裏リ
X-MEN VS　ストリートファイター	1,635,400	ゴキブリオン	ストーム　マグニート

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	4′38″66	KAG三厳	ALL十兵衛（修羅・剣豪）
サムライスピリッツ天草降臨	6′05″75	KAG三厳	ALLタムタム（羅刹・剣豪）
サムライスピリッツ天草降臨	8′17″67	KAG三厳	ALL右京（羅刹・剣豪）
X-MENvsストリートファイター	2,056,100	KAG三厳 リュウ・ウルバリン	ALL
バーチャファイター3	2′22″21	S・O・D	ALL ジェフリー
バーチャファイター3	3′03″06	S・O・D	ALL カゲ
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	21,398,370	MA・	ALL
MJ-12	1,046,760	うしのために…… 午田午尾	ALL
アルカノイドリベンジオブドゥー	1,460,510	KAG三厳	ALL
雷牙（SIDE-II）	2,183,210	遊コンAGはよいお店　ひろぽん注射	2周ALL



プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライスピリッツ天草降臨	7′53″15	MBO	ALL 半蔵修羅
サムライスピリッツ天草降臨	8′27″42	MBO	ALL 十兵衛修羅
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,436,800	FZRでぶうやま	根性レベル ALL銀
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,388,400	FZRでぶまさと	根性レベル ALL古式
ナックルヘッズ（グレゴリータレル）	314,100	Kno	ALL
ナックルヘッズ（クリスティン・ミャオ）	277,000	MBO	ALL
ソルダム（セキーロード）	1,953,040	兄イ	ALL 23アライン
ダイエットGo!Go!	2,555,500	FZR	1PPLAY ALL

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★神凰拳	1,745,700	チェリー大好き！マカオネットJ	ALL ルシファー
ダンシングアイ	5,851,550	大魔王まかくん	ALL ノーミス
得点王　炎のリベロ	50	ねずぎょ（テイラー）	ALL ドイツ
サムライスピリッツ天草隆臨	5′44″80	DOI	ALL カヅキ
サムライスピリッツ天草隆臨	6′40″20	メモラー（14位）	ALL タムタム
スプライツ	66	1面27万 美沙緒ちゃん	HIT数

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

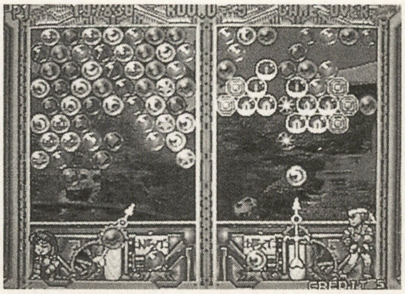
タイトル	スコア	スコアラー	備考
サムライ天草隆臨	4′30″96	DOI	ALLらせつ 花月
サムライ天草隆臨	12′18″37	M・S	ALL タムタム
サムライ天草隆臨	12′33″16	VIP	ALL は王丸
サムライ天草隆臨	14′01″18	VIP	ALL 幻十郎
サムライ天草隆臨	15′14″00	VIP	ALL ガルフォード
バーチャファイター3	1′57″51	たま	ALL アキラ
バーチャファイター3	3′45″43	G	ALL ウルフ
バーチャファイター3	4′34″98	G	ALL ジェフリー
進め対戦ぱずるだま	124,840	KIM	あたぼう ゲーマーモード
リーサルエンフォーサーズ2	10,652	chaka	

アミューズメントzizz大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3　大竹ニチェービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル3（パズルモード）	70,131,290	SIN	ALL
パワードリフト（Bコース）	6′57″95	MSO	567351 7点　改造有
ねらってチュー！	303,010	SIN	ALL パズルモード
サムライスピリッツ天草隆臨	7′23″79	キャシュリン	タムタム ALL
バーチャロン	6′09″80	SIN	ライデン 2本先取設定
バーチャロン	7′35″51	DEL	アファームド 2本先取設定
バーチャロン	7′49″00	BON	ドルカス 2本先取設定
バーチャロン	8′01″43	YUN ベルグドル10％だ！	ベルグドル 2本先取設定
バーチャロン	8′14″88	KEI	テムジン 2本先取設定

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	52,046,770	K. Mくん	ALL(連) ミクラス×10
スプライツ（ド・スケベイ）	712,120	まーくん	ALL
グラディア	3,400,720	L×SVII	2-2ボス
★クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	4,245,000	IDA	ALL　100％
プリクラ大作戦（キララ）	5,634,200	たけシードカメン	ALL
パズルボブル3（2.5モード）	352,874,260	A. T	ALL
★得点王炎のリベロ（SNKチャンピオン）	77	A. T	ALL
サムライスピリッツ天草降臨	4′38″77	FAD-まさき君	ALL1C
サムライスピリッツ天草降臨	5′38″60	クレイジー岩城	ALL1C
サムライスピリッツ天草降臨	6′13″41	IDA	ALL1C



ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'96	944,500	あと30万！？ スト(研)GUY	ALL P×3ぐらい
ストリートファイターZERO ALPHA 2	3,239,800	もうええ！刺せぇ刺せぇ！！	ALLソドム サバイバル
ストリートファイターZERO2	2,386,800	まだまだですね (ハ)	ALL　ケン P×11
バトルガレッガ	11,997,110	ファイナルアトミック姦通弾	ALL ガイン
バトルガレッガ	9,937,640	稼げばランクが… スト(研)GUY	ALL ミヤモト
D&D2	4,053,113	ブラドラでミス! 無念ー　ばくだ	ALL　4分×11＝51万
D&D2	3,750,115	現在風邪で発熱中ーそろそろ大学行け	ALL
D&D2	3,528,891	あのガイコツ野郎が！　京都オルバス	ALL
首領蜂（タイプB）	53,741,330	残×2　2カタン LAOS-長田仙人	ALL残×2
鉄拳2　Ver. B（平八）	1′22″95	CBA-K・T 来店記念	ALL Ver. B

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
まうすけのオジャマざわーるど（ストーリー）	172,450	G.M.C.T・H	ALL (連)
まうすけのオジャマざわーるど（ロンリー）	103′31″06	G.M.C.T・H	(連) LV104
★バンバンボール	14,951,486	MGL-はいご(ハ)(ホ)	ALL (連)
ギャロップレーサー	7′43″88	ZYX EX.	ALL 短距離馬
★ファイターズインパクト	2′19″26	(殺)	ALL (連)(同)
デッドオアアライブ	2′03″30	G.M.C.KKK	ALL
クレオパトラフォーチュン	73,737,490	G.M.C.KKK ＆ごんちゃん	ALL完全1人
★蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	27,981,505	PAN-FTC	ALL (連)
わくわく7（スラッシュ）	18,696,200	PAN-FTC	ALL (連)(同)
わくわく7（アリーナ）	18,513,800	WGFC-J.O	ALL (連)(同)

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッドオアアライブ（かすみ）	3′50″06	今夜のKAZ	ALL ノーマル
デッドオアアライブ（レイ・ファン）	3′38″88	ちょびん♡ バースト有りです？	ALL ノーマル
プリクラ大作戦（クララ）	3,134,200	UME	ALL
プリクラ大作戦（キララ）	3,743,200	UME	ALL
クレオパトラフォーチュン	10,127,050	ちょびん♡1千万の位があるならやめた	ALL イージーst
パズルボブル3（ふつう）	6,550,390	SET　せっぺい クリアしただけ	初プレイ1coin クリア
わくわく7（ランディーJ）	26,808,300	XYZ　私はサヌキ	ALL ノーミス
わくわく7（マルルン）	17,420,800	UME	ALL ノーミス
わくわく7（スラッシュ）	1,779,700	今夜のKAZ	ALL 初クリア
わくわく7（ポリタンクZ）	1,408,700	UME	ALL

サブカルチュア　福岡
筑紫野市宮田町581-6　黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ウォーザード（タオ）	2,648,800	流石ロケVer 8号	ALL L32開始
ウォーザード（ムクロ）	2,376,200	されどロケVer よっしー	ALL L32開始
ライデンファイターズ（ジャッジスペアー）	51,398,530	ROBOCOP	ALL(連) 森スタート
★わくわく7（まるるん）	28,479,300	3000万？ 知らん！(局)長	ALL
セガ　ツーリングカー（SUPRA）	2′48″942	L.N	ALL
ウォーザード（タオ）	2,119,900	参考スコア8号	ALL LIスタート
★ティンクルスタースプライツ（リアリー）	1,693,380	ほんのでき心… よっしー	ALL(連)

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スプライッツ	642,120	入荷遅いすよー。 C-BOLTVIC	7面 30日入荷
サムライスピリッツ天草隆臨	10′28″32	GET-K・F	ALL ベサラ
サムライスピリッツ天草隆臨	5′40″59	GET-K・F	ALL 蒼月
サムライスピリッツ天草隆臨	11′19″72	GET-K・F	ALL はおうまる
サムライスピリッツ天草隆臨	14′53″43	E・U	ALL
サムライスピリッツ天草隆臨	12′59″62	E・K	ALL 幻十郎
サムライスピリッツ天草隆臨	9′45″59	GET-K・F	ALL ナコルル
ザ・キングオブファイターズ96	409,800	F・H	ALL
風雲スーパータッグバトル	258,900	CDF	
X-MEN VSストリートファイター	763,000	穴ウメ WDC	ALL かってねー

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30　プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	10,489,350	SKR	ステージ6
サムライスピリッツ天草隆臨	10′38″95	仮面の勇者赤風	ALL ガルフォード
サムライスピリッツ天草隆臨	6′59″86	渚カヲル	ALL 覇王丸
バーチャファイター3	1′51″79	MGF-KOB	ALL ウルフ
パズルボブル2	113,854,530	1コインALL	ALL
ときめきメモリアル対戦パズルだま	1,514,600	穴うめ	ALL
デカスリート（砲丸投げ）	26.03	仮面の勇者桃風	ロビン
マジンガーZ	2,782,340	MCHA0462	

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE

(クラシック ガイド)

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ギャラクシアン	35,000円	'79年	シューティング	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ロードランナーII	35,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
剣豪	23,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ボンバーマン	20,000円	'91年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
エックスマルチプライ	18,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
フック	18,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
レジェンド オブ ヒーロー トンマ	18,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
R-TYPE	16,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
大工の源さん	15,000円	'90年	アクション	有	無		ファンタジークラブ
R-TYPEII	14,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エアーデュエル	14,000円	'90年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
四川省II	14,000円	'93年	パズル	有	有		ファンタジークラブ
ぐっすんおよよ	5,000円	'93年	アクションパズル	有	有		トライ

カプコン

X-MEN vs. ストリートファイター	98,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 80,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO2アルファ	88,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 68,000円	ソフトショップ★マリオ
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	78,000円	'96年	アクション	有	有	ROM 58,000円	ソフトショップ★マリオ
エイリアン VS プレデター	55,000円	'94年	アクション	有	有	ROM 35,000円	ソフトショップ★マリオ
D&D® タワー オブ ドーム	50,000円	'94年	アクション	有	有	ROM 32,000円	ソフトショップ★マリオ
ニモ	48,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
エグゼドエグゼス	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
天地を喰らう	45,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ひげ丸	42,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
セクションZ	35,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ウィロー	30,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
エリア88	28,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
アレスの翼	25,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ストリートファイター	24,000円	'87年	対戦格闘	有	有	6ボタンタイプ	カナヤ商会
マッスルボマー	20,000円	'92年	プロレス	有	有		カナヤ商会
ラッシュ＆クラッシュ	20,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
天地を喰らう	20,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
サイドアーム	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バース	16,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
USネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
ブラックドラゴン	15,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
チキチキボーイズ	12,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
バルガス	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
1942	7,000円	'84年	シューティング	有	有		サン・カンパニー
ストリートファイターII'	7,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ
ストリートファイターII	6,000円	'91年	対戦格闘	有	有		トライ
ヴァンパイア ハンター	5,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	サン・カンパニー
ヴァンパイア ハンター	5,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
マッドギア	4,000円	'88年	レーシング	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	サン・カンパニー
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ

コナミ

悪魔城ドラキュラ	65,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
魔獣の王国	53,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
恋のホットロック	48,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ライフフォース	45,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
究極戦隊ダダンダーン	35,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
ハイパーアスリート	30,000円	'96年	スポーツ	有	有		トライ
沙羅曼蛇	30,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
グラディウスII	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
サンダークロスII	22,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	18,000円	'93年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ハイパーオリンピック	8,000円	'83年	スポーツ	有	有		トライ
ハイパーオリンピック'84	8,000円	'84年	スポーツ	有	有		トライ
ハイパースポーツスペシャル	8,000円	'88年	スポーツ	有	有		トライ
サプライズアタック	4,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

サン電子

カンガルー	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーカム	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・ギネス	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

サンリツ

スペースウオー	70,000円	'79年	シューティング	無	有	白黒・DIP表なし	カナヤ商会
ヨットマン	65,000円	'82年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ドクターミクロ	48,000円	'82年	アクション	無	有		カナヤ商会
バンバンカー	30,000円	'83年	カーアクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会

ジャレコ

シティ・コネクション	35,000円	'85年	アクション	有	有		トライ
ぶたさん	30,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
銀河任侠伝	28,000円	'87年	アクション	有	有		トライ

セガ

バーチャファイター3	89,000円	'96年	対戦格闘	有	有	筐体付き	ソフトショップ★マリオ
サンダーブレード	45,000円	'88年	シューティング	無	無		カナヤ商会
シンドバットミステリー	45,000円	'83年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ダークエッジ	27,000円	'92年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
アレックスキッド	26,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
クラックダウン	18,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファンタジーゾーン	18,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
フラワー	18,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
タイトルファイト	17,000円	'92年	ボクシング	無	無		カナヤ商会
ロボレス2001	15,000円	'86年	格闘アクション	有	有		カナヤ商会
チョップリフター	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ブロックギャル	12,000円	'85年	ブロック崩し	有	有	PCBのみ	カナヤ商会
イチダントアール	5,000円	'94年	オムニバス	有	有		トライ
バンクパニック	5,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ぷよぷよ	4,000円	'92年	アクションパズル	有	有		トライ
コラムス	3,000円	'90年	アクションパズル	有	有		トライ

セタ

ねらってチュー	6,000円	'96年	アクションパズル	有	有		サン・カンパニー
スーパーリアル麻雀PV	5,000円	'95年	麻雀	有	有		サン・カンパニー

タイトー

バイオアタック	65,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エレベーターアクションリターンズ	52,000円	'95年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
ダライアス外伝	52,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ガンフロンティア	45,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フライボーイ	38,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
サイバリオン	35,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ポートマン	35,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジャイロダイン	30,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
べんべろべえ	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ミズバク大冒険	22,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
キャメルトライ	20,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会

メタルブラック	20,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
陸・海・空	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダライアス外伝	3,000円	'94年	シューティング	有	有	ROM	トライ
中華大仙	3,000円	'88年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
バブルシンフォニー	2,000円	'94年	アクション	有	有	ROM	トライ

データイースト

スカルファング	45,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ザ・グレートラグタイムショー	33,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
トリオ・ザ・パンチ	32,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
アベンジャーズ イン ギャラクティックストーム	20,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ウルフファング	20,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
キャプテンアメリカ	14,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
マジカルドロップ	4,000円	'95年	アクションパズル	有	有		トライ

テクモ

アルゴスの戦士	18,000円	'86年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ライガー(アルゴスの戦士)	15,000円	'86年	アクション	有	有	海外バージョン	ファンタジークラブ

ナムコ

アサルト	85,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ソウルエッジII	65,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
アサルト	58,000円	'88年	シューティング	有	有	P付き	トライ
スカイキッド	57,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ディグダグII	45,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ワルキューレの伝説	45,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
フェリオス	40,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ゼビウス3D/G	36,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
アウトフォクシーズ	32,000円	'95年	アクション	有	有		トライ
ナムコクラシック vol.2	32,000円	'96年	オムニバス	有	有		トライ
A-JAX	30,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
オーダイン	28,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
サンダークロスII	28,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロックンロープ	28,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
大列車強盗	28,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ドラゴンセイバー	23,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
キューブリック	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ナムコクラシック vol.1	14,000円	'96年	オムニバス	有	有		トライ
マンハッタン24分署	10,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会

任天堂

スーパーパンチアウト	40,000円	'85年	ボクシング	無	有		カナヤ商会
ドンキーコング	38,000円	'81年	アクション	有	有		カナヤ商会
ポパイ	28,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ドンキーコングJr.	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マリオブラザーズ	20,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会

バンプレスト

オニ	10,000円		アクション	無	有		サン・カンパニー

富貴商会

逆転パズル番長	5,000円	'96年	アクションパズル	有	有		サン・カンパニー
もうぢゃ	4,000円		アクションパズル	有	有		サン・カンパニー

UPL

マウサー	50,000円	'82年	アクション	無	有		カナヤ商会
ノバ2001	28,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アークエリア	25,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アトミックロボキッド	18,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
タクスフォースハリア	18,000円		シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ゴモラ	12,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ライジング

バトルガレッガ	38,000円		シューティング	無	有		サン・カンパニー

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〶101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 ☎03-5295-0667

■サン・カンパニー：〶215 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 ☎044-954-9459

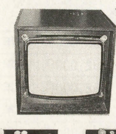
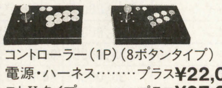
■ファンタジークラブ：〶326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926

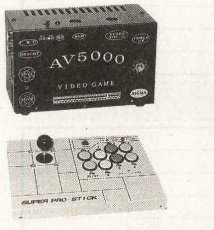
■ソフトショップ★マリオ：〶390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536

■カナヤ商会：〶532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000 (中古)
¥68,000 (新品)

コントローラー(1P) (8ボタンタイプ)
電源・ハーネス………プラス¥22,000
ストIIタイプ………プラス¥27,000
別売コントローラー(重り付)…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子


AV-5000…………………¥26,000
Σ8000…………………¥15,800

■当店オリジナルの
クレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10～20:00
日曜は
11～18:30
年中無休

Nippon Shinpan
NICOS
クレジット
取扱い中

秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報ＦＡＸでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ガンホーキ 15K
ビジランテ・大工の源さん 各2K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 12K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
ボンバーマン 5K
四川省 2K
四川省 Ⅱ 5K
ぐっすんおよよ 5K
F1,フィニッシュ 2K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード（新品） 2枚付

カプコン
殿様の野望 Ⅱ 5K
1942・バルガス 各8K
ストリートファイター 15K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
戦場の狼 Ⅱ 25K
クイズ ＆ ドラゴンズ 5K
バース 20K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 15K
天地を喰う Ⅱ 10K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス（レバー対応） 2K
ドギューン 10K
V-5 8K
フィグゼイド 6K
達人 4K

コナミ
グラディウス（電源H付） 35K
〃 〃 Ⅱ 25K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
パロディウスだ 3K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
出たなツインビー 5K
マーシャルチャンピオン 10K
ツタンカーム 25K
パンクショット 3K
学問のすすめ 2K
サーカスチャーリー 15K
モグラデッセ（テスト基板） 3K
GX ROMボード 格安

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン（天聖龍） 10K
スーチーパイⅡ（ロム） 2K
P-47エイシス 2K
湾岸戦争 2K
ゲーム天国 2K
メガシステムマザー 格安

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
時の戦士 10K
フリッキー 18K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ通 3K
ぷよぷよ 2K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザース S24) 10K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 28K
青春スキャンダル 25K
アップンダウン 28K
ピットホールⅡ 28K
ワンダーボーイ (c) 5K
モンスターランド 10K
バーニングライバル 20K
スタックコラムス、タントアール、
コラムス2、コラムス 各2K
バーチャーファイター 12K
（コンボ用ハーネス付）

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
べんべろべー 18K
メイズオブフロット 3K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 3K
バブルボブル 18K

飛翔鮫（F. SHARK） 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード 3K
ダッシュ野郎 18K
フォーティ ラブ 10K
イグジーザス 12K
レインボーアイランド 18K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード付
ブリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバグ大冒険 8K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス6K・忍者キッズ7K・MJ-12 6K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 10K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K（大基板）

F2-Sub
クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場．ゆうゆのクイズ．クイズクエスト．地球防衛軍．栄光の甲子園．トキメキチャート．ファイナルブロー． 各1K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝 3K
バブルシンフォニー 2K
エレベーターAcリターン 2K
パズルボブル2 2K
アッカンベーダー 2K
逆鱗弾 2K
一他、各種格安 F3マザー特価

デコ
空手道・ロボコップ 各 8K
ダークシール 10K
〃 〃 2 13K
ロボコップ 2 18K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ファイターズヒストリー 4K
プロゴルフ・テニス 各5K
マジカルドロップ 3K
〃 〃 +1 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 3K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ（FM音源版） 10K
五目ならべ（連珠） 5K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
ムーンクレスタ (c) 18K

UPL
シュトラール 8K
ムスタング 8K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 8K

ユニバーサル
ミスターDO (c) 3K
Mr.Do ユニコーン 12K
Mr.Do ワイルドライド 15K
ジャンピングジャック 18K

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
ワールドカップ 90 3K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 18K
がんばれギンくん 5K
スイマー 25K

ナムコ
ナムコクラッシクVol1 15K
〃 〃 Vol2 35K
マーベルランド 18K
アサルト パネル付 28K
パックマニア 15K
ドラゴンスピリット 35K
ドラゴンセイバー 18K
妖怪道中記 10K
マッピー 15K
ギャプラス 12K
ドルアーガの塔 38K
コズモギャングビデオ 8K
エメラルディア 3K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
グレートスラッガー'94 2K
ニューラリーX (c) 15K
ニューマンアスレチック 10K
ゼビウス 12K
ディグダグ 10K
ギャラガ 10K
パックギャル 15K
パックマン (c) 10K
ギャラクシアン (c) 8K
スーパーワースタ 95 3K

その他
サボテンボンバース 10K
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
スーパーイーグルショット 3K
五月陣戦 5K
F1グランプリ Ⅱ 3K
スカイスマッシャー 3K
ボラックス 2K
SDガンダム 2K
ソニックウイングス 8K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
スーパーオセロ 2K
アグレス、サダリ 各2K
フェニックス 10K
ファイアーバード(c) 18K
カンガルー 25K
ニュージグザグ 10K
戦国エース 15K
上海 2K

一珍品・逸品一
パーティ 12K
ボレンチ 28K
キャプテンスタントマン 18K
シルバーランド 28K
ペラチャン ↓ーク 38K
ニューヨークニューヨ 58K
Qバート (c) 12K
レッドUFO 18K
銀河帝国の逆襲 (c) 18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、６Ｋ
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー，ビタミンC，ズームイン 雀師，麻雀大予言，ねるとん牌鯨団，各1K 早くやってよ，麻雀学園，七次元の妖精，グッとE雀，殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ，クラブ90，極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 各3K スーパー〇禁版 10K スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルⅤ5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（３画面）		38K◎	各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 3台も可 画面切替えハーネス付
サンダーブレード	(a)	10K	COMBO AV 専用ハーネス 付
アフターバーナー Ⅱ	(a)	12K	
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	25K◎	
ストライクファイター	(a)	28K◎	
スーパーチェイス		38K	
ウィニングラン鈴鹿	V21(a)	28K	
スターブレード	V21(a)	28K	
エアーコンバット	V21(a)	28K	
ソルバルウ	V21(a)	28K	
V21シリーズは、電源、ジョイステツク付属、			
ギャラクティツク ストーム		38K◎	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可
ナイトストライカー		38K◎	
ウォーリアブレード		10K	

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールＢＯＸ用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールＢＯＸにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで５％～８％の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。　代引便利用の場合、代引手数料が１Ｋ加算されます。　送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。　１万円　以上は不要。　サービスカードの発行は10Kで¥500（1点）　以降　5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）
※ＣＯＭＢＯ　ＡＶ専用の中間ハーネスは２Ｋです。

分割払い（頭金なし）始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板（ＪＡＭＭＡ規格コネクター）＋ＪＡＭＭＡハーネスをサービス

12月29日～1月3日は年末、年始休暇です。

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

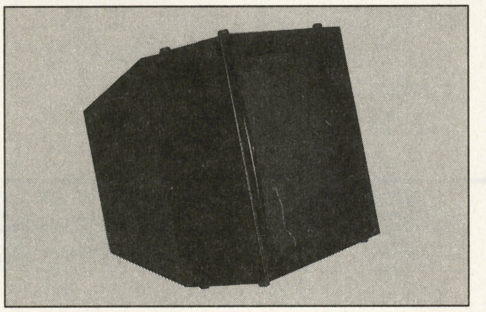
定休日
日曜日（祝日は営業します）

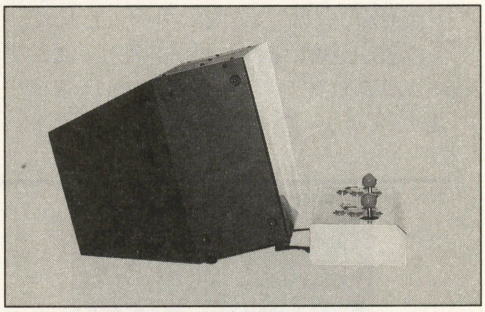
18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。



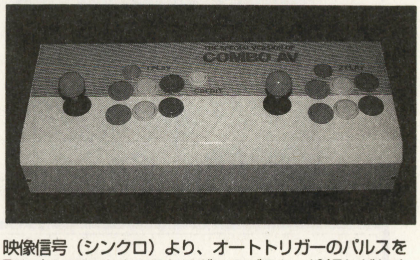


18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

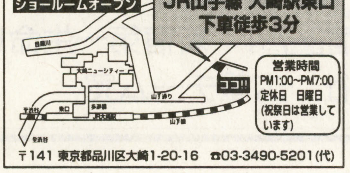
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

ショールームオープン



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

Imagineer-Cafe2:00AM

新年あけましておめでとうです。皆さんはそろそろ学校，会社が始まって憂鬱な日々が始まったところじゃないですか？あの楽しかった時間が来年まで来ないと思うと…うっ涙，涙。なんて新年から暗い話でゴメンナサイ。気を取り直して楽しくゲームでもしましょう!!

（広報チーム　澄岡）

PCゲーム万歳!!

皆さんこんにちは！（新年のあいさつとは別です）

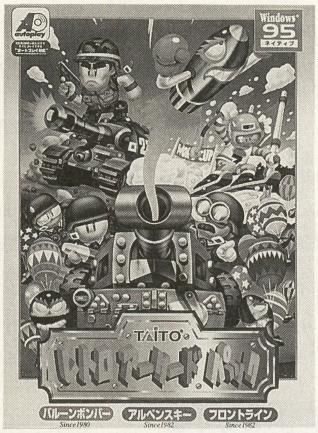
今回はPC関連広報の澄岡がPCゲーム情報で話を進めさせていただきます。ここ最近での当社ビッグタイトルはなんといっても『タイトーレトロアーケードパック』ですね。皆さんもそう思うでしょ。前々号でも紹介しているけど，もしかしたら，このタイトルを知らないという人がいるかもしれないので，簡単に商品内容を書きます。

1980年代前半，ゲームセンターを沸かしに沸かしたタイトーさんの三つのゲームを一つにまとめたWindows95専用ソフトです。三つのゲームとは「バルーンボンバー（1980年）」，「アルペンスキー（1982年）」，「フロントライン（1983年）」です。もう既にプレイした人は，その忠実な移植に懐かしさが倍増しているころではないですか？まだの人はすぐにお店に走りましょう。違いは実際にお金を入れなくても，プレイできることぐらいじゃないですかね（なんだそれ！）。私が一番気に入っているのは「アルペンスキー」ですね。会社の休み時間とかよくやってますよ。季節も季節だしスキーが一番でしょう（話は違いますけど本当のスキーに行きたい…）。まあ，三つの作品に共通することですけど，見た目とかは地味だけど遊び始めたらはまってしまいますね。さすが名作といわれたゲームだけあって，今でもその完成度の高さは納得って感じです。

ところで皆さんは，パソコンでゲームをする際にキーボードとマウスで楽しんでいますか？通常のシミュレーション・ゲームとかだと十分楽しめるけど，アクションとかになってくると結構厳しいですよね。

やっぱり一つぐらいはパッドとかジョイスティックとか持っていたいですよね。誘導尋問しているわけじゃないですけど，何も持ってないというあなたに耳よりな話があるんですよ実は。

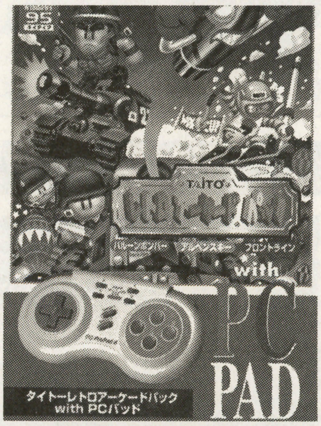
次へ急げ!!



▶Win95専用「タイトーレトロアーケードパック」5,800円

フライトシミュレーター連発！

今年もイマジニアのパソコンゲームは元気です。この1月にはヘリコプターのシミュレーターの「ハインド（Windows95版）」を，2月にはSimulation of the Year. 1996受賞作「TFX EF2000（DOS/V版）」のWindows95版「スーパーユーロファイター2000」とビッグタイトルを連発していく予定なのでよろしくお願いいたします。



Windows95用ソフト
『タイトーレトロアーケードパックwith PCパッド』
お得価格で限定発売中!!

「タイトーレトロアーケードパック」が5,800円で発売になっているのは，周知の事かと思いますが，実はそれにPCパッドがバンドルされたお得バージョンが8,800円で発売になっているんですよ。限定！限定！限定！知ってましたか皆さん。「フロントライン」とかはキーボードで遊ぶよりパッドとかで遊んだほうがより楽しいと思いますよ。パッドだけでは，なかなか購入する気になれないっていう人，結構多くないですか？このお得版だとパッドが手に入る上に，すぐゲームで遊べちゃうから買いやすいのじゃないかな～。

私も最初はキーボードだけでゲームをしてたけど，今はパッドとジョイスティックを持ってて，ゲームによって使い分けてますね。パッド一つでパソコンゲームの世界がだいぶ変わるので，ぜひ試してくださいね!!限定発売なので，油断しているとなくなっているかもしれません。

気をつけてくださいね！

あなたのお便り，イラストその他を待ってます。お気軽にどうぞ。

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報チーム宛

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL.(0245)45-5777

新年，明けましておめでと～ございま～す!!新しい年を迎え，読者のみなさん，いかがお過ごしでしょうか？こちら福島はというと雪も降り始め，まわりの山々はきれいに雪化粧。な～んてのんきなことは言っていられないのです。会社からお家がとぉ～っっても遠いよ～こちゃんにとっては，本当にいやな季節となってしまいました。私は車通勤なのですが，朝のラッシュがものすごいんです。道路はツルツルに凍っているし，すごい渋帯だし，もう涙が出そうになるくらい大変で……。早起きの苦手なよ～こちゃんには，毎日が地獄のように感じられる今日この頃なのでありました。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ～～!!!

大五郎とっちゃんの復活第2弾

こんにちは，さあ!!　今月号も元気よくいってみようか～！

「首領蜂」いかがでしたか？　楽しんでもらえましたでしょうか？そして，12月13日に発売になった「HARDBALL5」で，大リーガーの雰囲気を存分に味わっていただけましたでしょうか？10月，12月と続けて新作を発売してしまいましたが…。えっ!!　どちらも購入していただけましたか。ありがとうございます。ゲームをした感想などアンケートはがきに書いて，どしどし送ってくださいね。今後製品を開発していくうえでの参考にしたいと思いますのでよろしくお願いしますね。

さて，問題の次の作品ですが……もうちょっと待ってくださいね。

先月号でそれらしきことをちょっとだけ書きましたが，もうちょっと待っていただければ，具体的な内容とか，ゲームの詳細などた～っくさん書けるんですけど。

来月号では，もしかしたら発表できるかもしれません。合い言葉は「G・C・R」です。ふふふふふ，何の略かな？それでは。今月はこのへんで。ちょっと短かったけど勘弁してね。

じゃ，また。

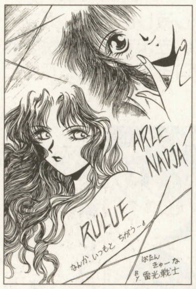
くまちゃんのひとりごと

今月もまたまた新人の紹介をしちゃいましょーねぇ。SPSもまだ一段とにぎやかになったんですわよん。今度は，営業のきゃわゆ～～～い（じゅるじゅる）男の子が，仲間に加わったのですぅ。やっぱ，新入りが入ると（おっと，つい地が出てしまふ…）活気が出てよいですわぁ。よーこちゃんも同期が出来て，きっとうれしーはず(ね？)。それでは，営業の新人青木君から，ご挨拶していただきましょーねぇ。ふふっ。

初めまして，新人の青木です!!　まだ全然何もわからないのですが，自分なりに頑張りたいと思います。いったいこれから何がまちうけているのか，ワクワクドキドキポカ～ンという感じです。話は変わって，NEWタイプのWINTER SPORTをやろうと思っているんだけど，それがなかなか売ってないのだ!!何をやるのかは秘密。これから，仕事と遊びを上手くこなして行きたいです。そういうわけで読者の皆さん今後ともよろしくお願いします!!

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにどーもあ～りがぁとなぁい!!　By よーこちゃん

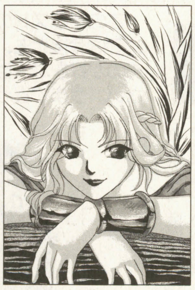


◀北海道　P・N　雷光戦士

2人目おめでと～。つわり大丈夫ですか？

◀東京都　P・N　みどひ

いつもたくさんのお葉書あ～りがぁとなぁい!!

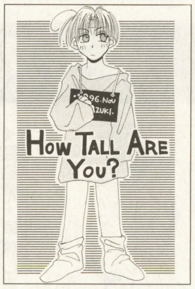


◀大阪府　P・N　冴村明

次は，ミノタウロス待ってま～す。

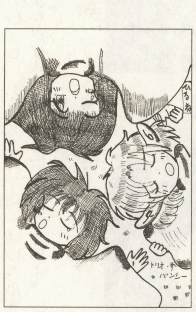
◀茨城県　P・N　高柳里夢

このイラストは「雷光戦士さまへ」ですって。



◀東京都　P・N　葉月

久しぶりなのに，すごくうまく書けていると思うよ。



◀神奈川県　P・N　たぬき

変な夢ってどんな夢？よかったら教えて！

◀大阪府　P・N　榊原架威

う～ん。福島は自然がいっぱいで良いところかな？

◀長崎県　P・N　かみら

もちろんオリジナルでも大歓迎。どしどし送ってね。

◀三重県　P・N　とらい

とんだ災難でしたね。けがしなかったの？

◀広島県　P・N　さだかねコレキヨ

あれ？ペンネーム変えたのかしら？

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

あけましておめでとうございます。本年もカプコンをよろしくお願いします。

さて，突然ですが，私この号をもってこのコーナーの担当から外れることになってしまいました。今までお世話になった関係者の皆様にはこの場をお借りしてお礼申し上げます。また，これまでこのコーナーを読んで下さったみなさん，イラストはがきを送ってくださったみなさん，どうもありがとうございました。

次号からは素敵なお姉さんがこのページを書かせていただくことになりますので，どうぞご期待ください！

1月のソフト情報

1月17日には，SS版『ロックマン8』が発売になります。PS版は好評発売中ですが，SS版はPS版と若干仕様が異なるものになります。

純粋なアクションゲームとしての完成度は過去最高と言っても過言ではない出来ばえですので，『ロックマン』ファン以外の皆様にもお薦めします。

1月発売のソフトはこれだけと少し寂しいですが，近日中にあるビッグタイトル（！）が発表される予定がありますので，楽しみにしていてください。

SS版『ボッツ』情報

みなさん，『サイバーボッツ』というタイトルをご存じでしょうか？　このゲームは一昨年春にアーケードで登場したロボット対戦格闘ゲームです。SSへの移植が発表されて約1年が経ちましたが，今年春頃に発売できるめどが立ちました。実はこのゲーム，開発ではかなり力を入れてつくったのですが，すごくヒットした訳ではありません。しかしサターン版では，今までにないほどのオリジナル要素を引っさげ，大幅にパワーアップしての登場となります。今後各メディアにも情報が出てくることになりますので，ぜひご注目ください！

アーケード情報

今年のアーケードのラインナップはかなり充実しています。

まずは，『ストリートファイターIII』ですが，そろそろ開発も佳境にさしかかっています。新基板「CPSIII」によるグラフィックは２Ｄ格闘史上最高のものとなるでしょう（アニメーションパターンは『ヴァンパイアハンター』の数倍！です）。

また，グラフィック面だけでなく，格闘ゲームとしての駆け引きの面白さも，新システムの導入により益々レベルの高いものになります。

また，これ以外にも対戦格闘を中心に，人気シリーズの続編など，続々と発売される予定です。またすべては発表できませんが，とにかく凄いラインナップですので，皆さん，超々ご期待ください！！！

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

イラストギャラリー

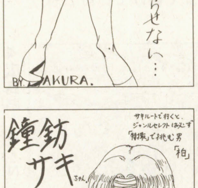
このイラストの総評を書くのもこれで最後かと思うと，少し寂しいです。カプコンでは今後とも，みなさんに愛されるキャラクターを作っていきますので，絵を描くのが好きな人はぜひカプコンのキャラクターを描いてこのコーナーに送ってください。今までどうもありがとうございました。

嬉しいコメントありがとうございます。ぜひ頑張って入って来てください！
◀徳島県・早蕨しをん

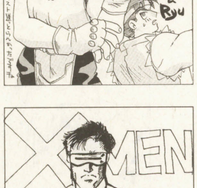
『ブレスIII』発売は，少し先になりそうです。良い物にするため頑張ってます。ごめんね。
◀茨城県・高柳里夢

う，こっちを向かないで…って感じですね。
◀長崎県・遮那王かみら

みなさん，『ロックマン8』プレイしましたか？　すごく練り込まれたゲームですよ。
◀神奈川県・ピコピコくん



『虹色町の奇跡』はカプコンクイズゲームの中でもかなり人気があるようです。
◀福岡県・柏うどん



『X-MEN VS』は夏発売予定です。ご期待ください。
◀京都府・さるたこいのき

これは殺意のリュウですね。みんな知ってると思うけど，サターン版で使えるよ。
◀大阪府・しげピン

『ウォーザード』はレベルを上げると，すごい技が使えるよ。レベルアップに励もう！
◀大阪府・冴村明

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

謎のサントラ戦士アヴェ（入社1年目　古式マニア）の導入で，混迷の度合いを深めるこのページ。ついにストレンジアトラクターに突入か!?（←意味不明）…あ，それと謹賀新年！

MOONLIGHT LIPS班（初出場）

役者として・シンガーとして・藤崎詩織の後見人として大忙しの金月真美姉がパーソナリティとして活躍中の番組「MOONLIGHT LIPS」。いよいよCD化決定！タイトルは「MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をして」。ラジオ番組の制作現場で展開する等身大のラブストーリー，もちろんオンエアされた童話ベースのドラマも選りすぐって収録。

なんといっても金月真美・丹下桜というコナミレーベルの誇る歌姫の共演が豪華。王と長嶋のいた頃の巨人軍（古い）か，はたまた，馬場と猪木の最強タッグか（古い），ショーケンとジュリーのいたPIGか（理解不能），ジョンとポールか…とあまり適切な比喩を思いつきませんが，とにかくI・アジャーニとS・ストーン以来の顔合わせと評判です。

この業界に興味のある方も必聴！です。美麗ブックレットつき。

金月真美
MOONLIGHT LIPS
好評オンエア中！
NACK5　毎週金曜23:30～24:00
ラジオ大阪　毎週日曜21:30～22:00

アヴェ的が行く（前編）

ライトニングレジェンドのサントラには，ゆり姉こと長沢ゆりかの「蜃気楼」「愛が永遠を止めてゆく」のゲームバージョンが入っている。サントラ部分はステキなことに，コンバート前のオリジナルテープを使用してさらに良い音だ。がってん，発売日は2月5日だ。君はまずは，この感動を多くの人々に伝えるのだ。内容は，超ダンサブルな感じだ。

因み（ちな）に，僕のお気に入りキャラは「もこもこ」。ほんに，曲もかわいいムー。もこもこ♡……もう一度だけ君を投げ飛ばしたい……。

流石野の言い分この指とまれ！

全国185万8千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♥

「げっとき初め」こと「月刊ときメモNO6」，いかがでした？今回のイラスト特集は，死ぬ気で108枚ものイラストを掲載してみました。根性のパラメーターがかなり上がった感じッス（←マジ）。

このCDの中でも菊池志穂ちゃんが告知していましたが，「ときメモBest Song & Bestキャラ投票」を開催するッス。"良い人"で売ってる流石野が，「ときメモFANのみなさんの意見をどうすればCDに反映させられるか？」を前頭葉で考え抜いた結果の企画ッス。是非この指に止まってくらはい！でもってゲットキNO7は4コママンガ特集とかも考えてるッス。イメージソングは館林見晴と高見公人が担当するッス。3月5日発売，お楽しみにネ。で，1月はその他に「ときメモSOUNDコレクション4」が22日に出るっすよ。みなさんからの「こら流石野！われ！季節やキャラデートスポットのBGMの中で，まだアレンジされてへんヤツがあるやろ！はよアレンジせんかい！」という暖かいご要望にお応え致しましたッス。楽しんでください。

さてさて同じく1月22日には，発売延期のため，皆さんに多大なご迷惑をおかけした「金月真美のStory Telling」が遂に発売です。一言でいうとこのCD，「金月女王様によって集められたスタッフが，いそいそと制作した6作のオムニバスドラマCD」って感じです。脚本，構成，キャスティングに至るまで女王様の意向を反映して制作してありますので，クリエイターとしての女王さ……いや，金月さんを知るにはGOODなアイテムですね。写真もいっぱい入ってるし。ふふふ……大楽しみにッス。では！

アヴェ的が行くっす（後編）

やあ，みんな！音きいてるかい？　最近特に文章が濃い（内容が豊富という意味とは別の意味らしい？）と評判のアヴェっす。そんなことないですよね。そうでしたか。わかってくれれば，それでイイのです。さてさて，今回おすすめのCDはÅu"GTI CLUB"c/wÅ@"JET WAVE"&Å@"WINDING HEAT"オリジナル・ゲーム・サントラ」です。なんと長いタイトルなんだ！と驚きの声もありますが……。それもそのハズ，内容盛りだくさん♪　だから長いのだ。すべて，基板直撮りのオリジナリティと信じられないほどのクオリティ。ゲームセンターでは聞こえなかった微妙な部分を感じてください。そうすれば，手に汗握るドキドキに包まれることでしょう。きっと，幸せはこんなところにあるのです。発売は，同じく2月5日です。よろしくねッ！

（注意）このCDをカーステレオで聴いていて，スピード違反で捕まってもわしゃ知らんので気をつけるべし。ましてや，爆弾つんで走り回ったりしたら危ないのでやめてくだされ♡

さゆ鈴のひとりごと

おめでとうございます。今年もコナミのゲームやCD達をどうぞよろしくお願いいたします。昨年も愛する子供（CD）達がたくさん巣立っていきました。あなたのお手元にも何人かの子供達がたどりついたことでしょう。今年も，楽しさとよりよい音楽と素敵な時間をあなたにお届けします。

ツイパラ次回予告

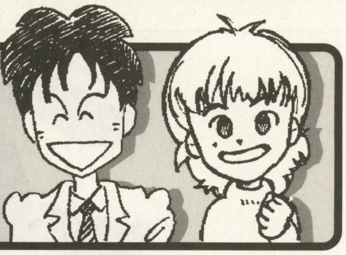
『赤いメロンが涙を流す時
　涙が転がる羽を濡らす時
　赤い影の男の指先に
　契約の光を納めよ』

隠された本当の宝を求め，再びインタク島へと向かうライト達。
だが，そこにはワルモンの牙が待ち受けていた…！
襲いかかる怪種族，いにしえのトラップ！
飛べツインビー！　逃げろパステル!!　直せマードック！！！
そして，南海の孤島に眠る『シンディのメッセージ』とは……!?
次回ツインビーパラダイス3 vol.8,『記憶の中の宝物』
――全ての謎は，月の地図の中に…。
CDだけのマリ姉トークも大好評。早い者勝ちの初回特典シングルCD付き。

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC
SEGA OFFICIAL
VARIETY SPACE



ゲーマーみきの開発裏世界は回る

1997年がスタートしました。めでたいねぇ。さて，今回もSPECの話。SPECはセガが運営しており，今はもう活動していないファンクラブのこと。SPECはかなりの部分を開発さんの労働でまかなっていたというのは前回も書きましたが，色々な発送作業はまさにその極みでした。

まず，入会したら送られてくる会員証。この会員証の裏には会員番号を記入するための白いスペースがついていました。ナンバーを（銀行やクレジットカードみたいに）カードに打刻することもできたのですが，なにせ予算に乏しかったため没。会員募集を始めて少しの間は会員番号をキチンと書き込んで送っていたのですが，入会申込数も増加し，あと会員番号の書き損じというミスもちょくちょく起きたため，「きみの会員番号は封筒の表にあるぞ。これを会員証に書き込もう！」というスタイルに変更されました。ごめん。

また，初期の会報はB5の8枚程度の新聞のような形で，普通サイズの封筒に入れるため，三つに折りたたむのが大変でした（だからといってそのまま大きい封筒に入れて送ると送料がガガーンと跳ね上がるので労力でカバーしていたのが事実なんですが…）。

あと，後から入った会員の方から会報のバックナンバーが欲しいという問い合わせが多くて困りました。最初のうちは新聞のスタイルだったので，コピーをせっせととって返送できたのですが，本のスタイルになってしまうとコピーは不可能。ごめんねと書いて送っても『どうしても欲しい』と再度熱い手紙が送られて来たりして，ある時期からスッパリと対応を中止することにしました。『私も欲しい』という方に，今回特別に自宅を大掃除していて発見したSPEC7&8号をそれぞれ1名にプレゼントします。ベーセガの「SPECくれくれ」係に，ハガキで応募してね。SPEC会員だった方は会員番号を忘れずにね（笑）。〆切は2月8日（消印有効）。

このSPEC会員だったというセガ社員も急増中とか。時代は流れているんだなぁ…。

先月号で，「ベーセガ改革!!」を打ち出したものの，まだ読者のみなさんからの提案が集まってないので，ひとまず，今回のみということで，ベーセガ・手書きバージョンを作ってみました。僕がFAXクラブで作っている「セガスタ」ってのが，割とこれに似た感じでやっていたりしますので，「いけてる」と思う方は，ぜひ「セガスタ」も見てくださいね!!

セガスタとはナニか?（解説）

「セガFAXクラブ」というSEGAのユーザー向けFAX情報サービスにて竹崎とゲーマーみきが展開中のコーナー（ちょっと学級新聞っぽいかな?）で，いつも最新情報やプレゼントやみんなからの質問の回答とかをのせています。FAX付の電話で，
（東京）03-5950-7790
（大阪）06-948-0606
に電話して，音声ガイダンスにしたがってブロックNo.とボックスNo.を指定すると取り出せるゾ。

- ブロック⑦，ボックス②は，毎月8日に更新。
- ブロック⑦，ボックス③は，毎月23日に更新。

ただし，土・日・祝日の場合は翌日（休み明け）発行です。意外と掘り出し物のプレゼントもあるので，ぜひぜひアクセスしてみてください!!

プレミアグッズ情報

フフフ…

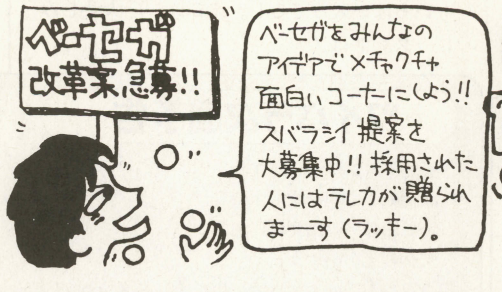
先月からこのコーナーでもプレゼントをはじめた「パブリシティチーム特製テレカ」なんだけど，どれも200枚～300枚くらいしか作ってない貴重なアイテムなのだ。なぜ，テレカを作るかというと，ゲームの情報は載せられない普通の雑誌のプレゼントコーナーに，テレカプレゼントという形をかりて，新作発売の告知をするっていうわけなのさ。みんなも，いろんな雑誌のプレゼントコーナーをチェックして，この貴重なテレカをGETしよう!!（ちなみに，このベーセガに届いた中でもGOODな手紙にはテレカをプレゼントしているのだ。最新テレカは，メガミックス，ホーリーアーク，テラファンタの3バージョンだぞ）

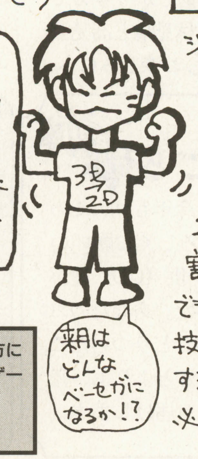
竹崎，小説を書く!!!

愛用のPC9821Cs2にて休みた8時間もかけて小説を書く!! 毎月書く! 某Gサターン誌にて連載中だ! 書いてる自分もエライと思うが，のせてる雑誌はもっとエライっちゅーか大胆やねえ…。でも，たまには気分転換つーか，小説もあってもえーんちゃうかくなんて，自己正当化したりして…）今月の作品はちょっとアブナイぞ～。

竹崎，ゲームであそぶ!!!

ねる前には「グラディウス」が良い。適度に目が疲れて眠りやすくなります。「EO」は楽しみにしてたのに試写会で最後まで見せられちゃってショック。人がたくさん集まるとメガミックスであそぶのが良いですなぁ…。あとは人生ゲームですかね。みんなは何であそんでるかな?





ジェネシス版VF2が発売中（秋葉原のメッセサンオーにて発見!!）なんとVF2を3Dではなく完全に横から見た2Dのゲームにしてあるという割り切り方がスゴイ!! でも，ちゃんと同じコマンドで技が出て，リングアウトもするからスゴイ。メガドライバー必見のソフトですぜ。

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には，特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。おっと，いよいよモノで釣るつもりかよ!? SEGA竹崎&ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎&みきのベーセガ」係

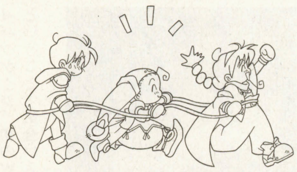
TGステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

Windows95専用ファンタジーシミュレーションRPG『ファーランドサーガ』絶賛発売中!!

TGLの新タイトルが早くも登場!!その名も…

魔法使いになる方法



あけましておめでとうございます

今年も格別のご引き立てのほど，よろしく御願い致します。

はてさて，今年に入って最初のWindows専用ゲームは，この『魔法使いになる方法』だ!!

ジャンルは，魔法使い育成RPG.!!

３人の女の子の中から１人を選んで，その娘を立派な魔法使いに成長させるのが目的だ。

おっと，RPGと聞いて『はて!?』と思った人もいるんじゃないかな？育成ゲームとはいっても育つのは『操作している魔法使いの女の子自身』なので，育てゲーではなく，育つゲーなのだ。わかるかな？

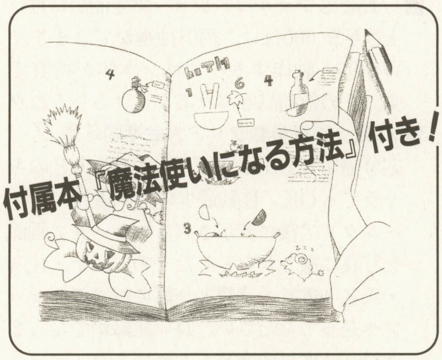
魔法使いになる方法では，童話に出てくる魔法使いのように，いろんな材料を調合して魔法を作ることができる。まだまだ魔法使いの卵たる女の子は，広いフィールドをかけまわって魔法の材料をかき集め，それを使って魔法を作成するのだ。

しかも.!!

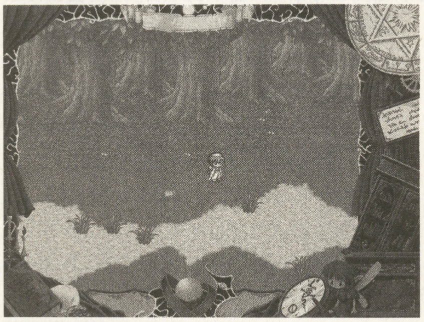
魔法使いになる方法では，タイトルと同じ名の分厚い本が付いていて，この本に書かれているとおりに，魔法の材料を調合すればOK。

魔法使いになったような気持ちで，ゲームを楽しんじゃおう.!!

みんな，期待して待っててね！

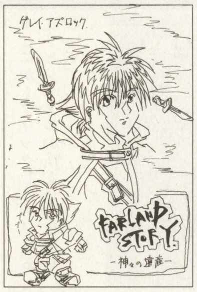


付属本『魔法使いになる方法』付き！



▲緑ゆたかなフィールド。
いろんなものが見つかるゾ!!

今月のイラスト



▲三重県　とらいさん
かっこいいグレイだぁ!!
そういやグレイって，2人の天使に人生くるわされたような気がしますね？

▼三重県　コアラさん
仲の良いお２人！妬けますねぇ？後ろに隠している花束に注目

みんなのおたより待っています!!

魔法使い育成ロールプレイングゲーム

魔法使いになる方法

まなんで・さがして・あそんじゃう
魔法の森の物語

2月発売予定!!
価格9,800円(税別)

- ●動作環境：Windows95日本語版の動作が保証されている環境
- ●ＣＰＵ　：Pentium60MHz以上(推奨100MHz以上)
- ●メモリ　：12MB以上（推奨16MB以上）
- ●グラフィック：640×480（256色）表示可能なDirectXに対応したグラフィックアクセラレータ
- ●対応音源：CD-DA，PCM音源対応

あの「ファーランドストーリー」が，
かわいいカードゲームになって登場だ!!

ファーランドレジェンド
FARLAND LEGEND

- ●動作環境：Windows95日本語版の動作が保証されている環境
- ●ＣＰＵ　：i486（66MHz）以上
- ●メモリ　：８MB以上
- ●グラフィック：800×600ドット以上256色以上
- ●必　需　：CD-ROM，マウス，PCM音源

価格6,800円（税別）

仕事のあいまに，ちっとした暇つぶしに，ティータイムなどにどうぞ……

ファンタジー　シミュレーション　RPG

FARLAND STORY～四つの封印～
ファーランド　ストーリー

- ●動作環境：Windows95日本語版の動作が保証されている環境
- ●ＣＰＵ　：i486（66MHz）以上
- ●メモリ　：16MB以上
- ●グラフィック：640×480ドット以上256色以上
- ●必　需　：ハードディスク，CD-ROM マウス，PCM音源

2月発売予定!!
価格9,800円(税別)

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく.!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

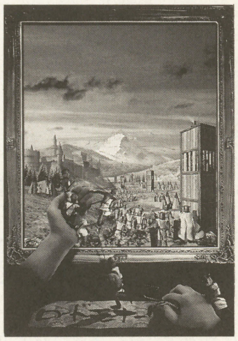
当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721（代）総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

「ロードモナークOriginal」好評発売中！



◀パッケージ。初のWindows95専用ということで気合い入ってます。

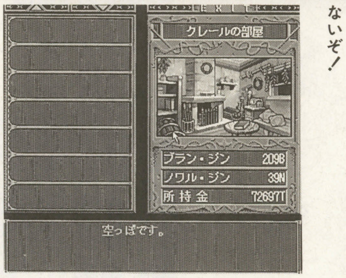
新年あけましておめでとうございます。みんなお正月はどう過ごしてる？お雑煮食べてばかりでゴロゴロしてちゃいけないぞ。軽く頭の運動もしなくちゃね。そんな時にちょうどいいのが「ロードモナークOriginal」。

マウスをクリックするだけのお手軽インストールだし，メモリが足りないなら，なくてもOKだ。CD-DAだから，音源機能がないパソコンでも大丈夫だし，キャラもしゃべるぞ。もうこの際「何見てもMとかLとかに見えるよ～」ってくらいハマッちゃってみよう！

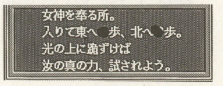
「そのまんまプリント」も好評！

年賀状はもう出した？返事の出し忘れは友情にヒビが入るかも。年賀状だけでなく，一年中使えるデータが満載だから，今から買っても遅くないよ！

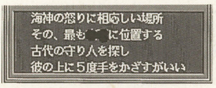
お年玉特別企画！「VT」隠しステージ発表！



◀とにかくクリックしろっ！すると？ビジュアルの所だけとは限らないぞ！



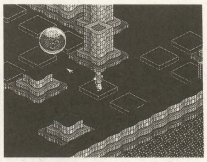
▲「神○１」でこの通りに…



▲「水○２」でこの通りに…

新年だし，今回特別に発表しちゃうぞ。まず自分の家を手に入れよう。「街区」の魔法屋へ行き，主人の持ってる鍵をクリック。お金を払ったら，さっそく家へ！

部屋中を調べまくってアイテムを見つけよう。手に入れたなら早速それらを調べるのだ。なんと隠しステージへ行くためのヒントが……。書かれてある通り，ある場所である事をすると，待望の隠しステージが拝めるってワケ。でも，そこはプレイヤー泣かせの『VT』。無事たどり着けたとしてもクリアできるとは限らないぞ。真の『VT』を極めたい人は，絶対にチャレンジすべし！

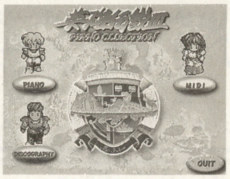


▲「試練の迷宮」。もう片方はキミの目で確かめてくれ。

▲こんなお店まで。なんてラッキー！

CDエクストラ第１弾「英雄伝説ピアノコレクション」好評発売中！

今話題のオーディオではもちろん，パソコンでもそのまま音楽が聞ける，CDエクストラ。そのファルコムレーベル第１弾「英雄伝説ピアノコレクション」がWin95オートプレイ対応で登場したよ。これは，英雄伝説Ⅰ～Ⅳから選りすぐったピアノアレンジ集で，CD-ROM部分には，全曲のMIDIデータ，ビジュアル集，ディスコグラフィが収録されている。MIDIを持ってる人はMIDIバージョンも聞けるし，懐かしい英伝のイラストが出てくるビジュアル集とで，あの感動が蘇えるぞ！目を閉じれば，



▲KICA 1194　¥3,000

華麗な指の動きが思い浮かんできそうな生演奏を完全に再現している音色に加え，アレンジが，これ又最高に冴え渡っている。代表曲が聞けるディスコグラフィ付きで，全10曲。

NEWグッズ，発売中！

▲商品番号：113
¥3,000

●テレカセット●

白き魔女，朱紅い雫，VTのテレカが，３点セットで新発売。このテレカは，単品では入手できない，人気タイトルの商品だからお早めに。なお，限定の豪華特典付きスペシャルパッケージには，同じ柄のマウスマットも各々入っているから，お揃いでそろえることもできるぞ。

その他新作下敷きも発売中!!

114.朱紅い雫下敷きC　115.VT下敷き

代々木ファルコムショップ まだ間に合うお年玉福引!!

■1/15までファルコムショップで商品お買い上げ¥5,000毎に，福引抽選ができます。Win95も動作するパソコン本体が特賞です。その他商品も多々あり。よろしくね!!

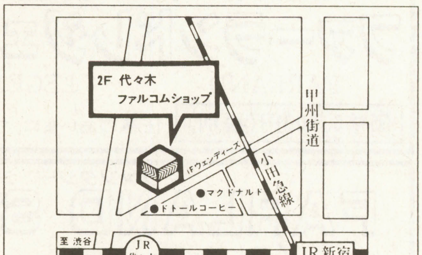
■VT最少移動歩数クリア大会期間延長!!
応募締切1/15必着。VT主人公３人どのキャラでもOK。移動最少の方が優勝だ。ゲームクリア後に表示されるステータス画面を写真に撮るかなどしたものと，〒・住所・氏名・電話・感想と一緒に封書でショップへ送ってください。良い記録がでたら２度目，３度目の応募でもいいよ!!

■ロードモナーク・オリジナル１面大会!!
初期状態の3,000日から１面を１回で効率良くクリアして繰り返し日数をどれだけ上げるかを競います。1/15より店内で実施中!!

今年もスタッフ募集！

〆切り無く，随時受付しています。詳しい応募方法を知りたい人は，ハガキで請求していただくか，当社ホームページをご覧下さい。

資料請求先：日本ファルコム採用担当BFN2係



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

第43回 マジカルステーション ～魔法のツボ～

Magical COMPANY
〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.threeweb.ad.jp/~magical/

1997年，あけましておめでとうございます。

…といっても，当然この原稿を書いている今は，年末の大忙し状態。

ちなみに，花火チームはようやく一段落ついて，みんなほっとしているようです。よかったね。一方，甲子園チームは年末年始返上の様子。キビシー！でも，早く遊びたいモンね。甲子園V。

とりあえず，今年もこれからもずぅーっと，魔法株式会社とみずぴょんを，どうぞヨロシクおねがいしますのだ。

花火コンテストに参加しよう！

12月20日に発売されましたWindows95専用ソフト『花火職人になろう！』は，もう遊んでいただけたでしょうか？

このゲームには，師匠である花火職人，菊玉屋文造氏（通称：文ちゃん）に弟子入りし，職人世界を修行して成長してゆく『ストーリーモード』と，自由に花火を作って打ち上げるプログラムを作ることのできる，『フリーモード』の二つのモードがあります。

今回，この『フリーモード』の『プログラム創作』で作った作品のデキを競う，花火コンテストを開催しまーす！

締切は2月14日のバレンタインデー，発表は3月14日のホワイトデーという，ロマンチックな企画になっております(笑)。豪華賞品を用意してお待ちしておりますので，自信作を作って，ぜひ，ご応募くださいね。

詳細は製品に同梱のコンテスト応募用紙をご覧ください。

アンケート答えて欲しいの

今後のゲーム開発の参考としまして，アンケートを行ないますので，ご協力ください。

なお，このアンケートは，インターネットの魔法ホームページでも行なう予定です（まだ作ってないから，本当に未定なの。できてなかったら，ごめんなさい）。

官製ハガキに各質問の回答番号を記入し，住所・氏名・電話番号・性別・年齢・職業（学年）を明記の上，上記住所「アンケート係」までお送りください。

〈回答例〉ハガキには　質問1）－B．C
　　　　　　　　　　　質問2）－B．

…ってな具合に書いて送ってくださいね。

なお，回答はすべて複数回答可(いくつでもOK)です。

質問1）持っているゲーム機（ハード）
質問2）よく遊ぶゲーム機
質問3）おもしろいゲームの多いゲーム機

◆質問1～3までの回答

A．NINTENDO64
B．セガサターン
C．プレイステーション
D．スーパーファミコン
E．ゲームボーイ
F．その他

質問4）好きなゲームジャンル
質問5）遊んでみたいゲームジャンル

◆質問5，6の回答

G．アクション（スクロール系（マリオなど））
H．アクション（対戦格闘系）
I．スポーツ（野球）
J．スポーツ（サッカー）
K．スポーツ（その他）
L．RPG
M．シミュレーションRPG
N．育成シミュレーション
O．その他シミュレーション
P．シューティング
Q．その他

質問6）好きなゲームタイトル
質問7）好きなゲームメーカー
質問8）魔法に作ってほしいゲーム

新作情報

～シミュレーション＆スポーツゲーム～

★甲子園V★

再び，甲子園の季節が巡ってくる。

対応機種　：プレイステーション
発売日／価格：未定
→全国4000チームのデータを収録。トレーニングで選手を育成し，春・夏の甲子園大会の優勝をめざして戦います。

～打ち上げ花火シミュレーションゲーム～

★花火職人になろう！★

新年！めでたい！打ち上げ花火だ！

対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日：発売中　標準価格：9800円（税別）
→花火を作って打ち上げる，一風変わったシミュレーション。

魔法の住人

今回も続いて，デザイナーさんの登場です。チャームポイントは，社内一のロン毛（12月現在・女性社員含む）。いつも一つにくくって，指でくるくるまわして遊んで（?）います。

ちなみに花火職人になろう！のポスターは山下さんがデザインしたんですよお～。

〈だじゃれパパ　山下さん〉

デザイナー／1.5年／おひつじ座／A型

だじゃれパパ!?そんな事いうのはだじゃれ！（だれじゃ）……まあだじゃれはともかくパパということは，そーです私には子供がいるのです。名前は雄吾といいます。3才8カ月です。家ではパパではなくとーちゃんと呼んでくれます。好きなゲームはバー○ャコップ，バー○ャロンとまあ親不孝なSE○Aファンな奴です。

そーいえばこれが載る頃には「花火職人になろう！」が出てるハズ。コンテストなども開催する予定なので，必ず買って応募してちょーだい！

次回の『魔法の住人』は**魔法のキシ岸）君**〉です。

第10回☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「精霊・妖精」

新年初のまじぎゃらです。今回のお題は，「精霊・妖精」です。ちなみに投稿イラストのほとんどが「妖精」でした。(追伸…元・東京都三鷹市の藤寿美さんへ。マジカルテレカをお送りしましたが，転居先不明で届きません，連絡ください。)

次回は，「女戦士」の発表です。

◆3月号のテーマ

3月号のテーマは「獣人（ライカンスロープ）」です。何故かリクエストが重なったぞ～，というわけで，狼男に牛男に猫娘に狐女…獣と人が混ざった種族なら，なんでもOK！その種族の「いわれ」なんかも書いてくれると嬉しいです。

締め切りは，2月10日頃です。よろしく。

金の瞳賞

『スティファニィ』妖精。きれいなカケアミ。線が細いうえ，丁寧に重ねているので，軽く，透明感のある仕上がりになっています。ちなみにこのイラストが今回の一番乗りでした。

▲松田ばんれい

銀の歌声賞

『リン』歌う妖精。太めの描画線と，トーン加工（二重貼り，削り入り！）がやわらかくって，イイ感じ。一本線の目がカワイイね。

▲冴村明

◀高柳里夢
『ミドリナルサバキテ』木の精霊。自然破壊による木々の怒りの具現化。(ちょっとフェ○シア入ってる??気のせい?)

◀睦月葵
『アクア』妖精。今回のお題リクエストをいただきました。どうもありがとうね。

◀柏うどん
『ドゥルジー』古代精霊。とある遺跡にひそみ，幸せを呼ぶ精霊だそうです。今回の不思議イラスト大賞。

◀鈴木有人
『ライル＝ロンド＝スー』妖精なのに武闘家！ハガキサイズでー／ースケール（実寸大）だそーです。

◀すすめ
『リリィ』都会の妖精。犬がキライでおこめが好き。人が苦手で，ホモらしい…。テレカ当たり。

◀みどひ
『ヴェントル』ちょっと物憂げな視線…なにを見ているの??

がんばって〜!! 1997 テクノ若大将

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

PSYCHIC FORCE ドラマCD
TAITO

CD ¥2500(税込) 97.1.8 ON SALE

毎週日曜日深夜25:00〜25:30に大好評放送中の『子安，氷上のゲムドラナイト』。96年を締めくくったラジオドラマといえば「サイキックフォース」ですね。出演者に豪華声優陣（子安，氷上がバーンとウェンディー役！）を迎え，演出は今までのゲムドラシラーズを手がけた千葉繁という完璧な布陣。ラジオでオンエアーされなかったパートも収録され，また，バーンとキースの絶妙コンビ（？）が聴けちゃう“おまけラジオ用予告＆ガイダンス”も入ってます。出演者のPHOTO，サイン＆メッセージで構成されたブックレットもゲットすべし。

CROSS ROMANCE
NICHIBUTSU

CD ¥2500(税込) 97.1.18 ON SALE

全曲をニチブツサウンドの雄，吉田信昭氏が担当。オープニング＋エンディングのボーカル曲はゲームの進行役である西村ちなみを迎えてフルアレンジでレコーディング。CDドラマはオリジナルキャストより選ばれた７人のキャラが炸裂するオリジナル「温泉」ストーリー。アドリブもいっぱい効いてるので，小さなボケもお聴き逃しなきようジックリ楽しんでね。

SONIC WINGS LIMITED
VIDEO SYSTEM

CD ¥1500(税込) 97.1.18 ON SALE

この１枚で「ソニックウイングス」シリーズのすべてが聴けると言っても過言ではない豪華アルバムが登場。「〜スペシャル」と「〜リミテッド」の全曲を収録。過去の名曲のアレンジ版やら新曲がズズンと揃いぶみで，ボーナストラックとして真尾まおが唄う「音速娘」のフルバージョン「つきのさかな」も収録されてまっせ。万歳万歳。

SONIC SKATE SURVEYOR
O.M.Y.

CD ¥1500(税込) 97.1.18 ON SALE

YMOのパロディとは一口では言い切れないOMY独特のテクノサウンド！ ものすごく懐かしくてものすごく新鮮な，この伝説のテクノユニット!? のアルバムが登場です。インディーズ作品として発売されていた本作，80年代テクノフリークは必聴の１枚であること間違いなし。無限大の可能性を秘めた彼らの動向を注目して頂戴！

NEO GEO DJ Station
SNK 新世界楽曲雑技団 featuring B.O.F

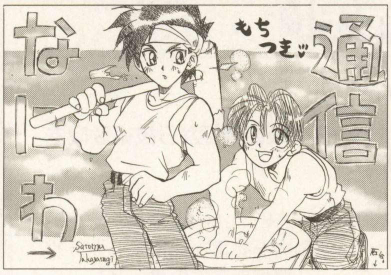
CD ¥2500(税込) 97.1.18 ON SALE

草薙京に八神庵。さらに麻宮アンナとテリー・ボガードとナコルル――SNK人気ゲームキャラの中から，とりわけ熱狂的なファンを持つこの５名で構成されたバンドが，BOFだ。さてさてメインパーソナリティ“アテナ”で皆さまに贈る夢のラジオ番組「ネオ・ジオ・ステーション」。“BOFデビュー”を合い言葉に作られた。内容は「連続ドラマ，草薙家の一族」「ナコルルのお料理」などなどもう“こんなのあり？”的な番組が目白押しっす。また，いままでネオジオワールドでしか聴けなかった各々のキャラオリジナルボーカル曲もなんとフルバージョンで収録。ええい，もう存分に楽しんでくれええい！

COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON! COMMING SOON!

- ●VIDEO&CD 97.2.5 ON SALE サムライスピリッツ天草降臨／SNK
- ●CD 97.2.21 ON SALE TWINKLE STAR SPRITES／ADK ADK SOUND FACTORY, 養殖XOBREEDS／OMY, 卒業 クロスワールド ドラマCD／MARCUS
- ●NEXT COMMING SOON! REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL／SNK新世界楽曲雑技団, STREET FIGHTER EX／ARIKA WEST, REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIAL-ARRANGE SOUND TRAX-／SNK新世界楽曲雑技団

SCITRON INTERNET情報http://www.scitron.co.jp/



タイトル・イラスト：茨城県・高柳里夢
タイトル冠文：茨城県・雨月風太

新春!! なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

明けまして，おめでとうございます。

本年も，なにわ通信をよろしくお願いします。

みなさんお年玉はたくさんもらいましたか？暁は甥や姪がいるのでお年玉をあげる側なんですよね(つまり私は叔父さん)。でも，叔父さんって言ったらお年玉あげない！だって，暁はまだ「お兄さん」だもの。独身だし……。

新年早々 新製品紹介だ！

レディース&ジェントルマン！全国のアップ・スキャンコンバーター・ユーザーのみなさま！並びに21ピンRGBマルチ端子付きTVをお持ちのみなさまに朗報です！

ついに出ます！欲しかったあのセレクターが！21ピン・RGBマルチ端子セレクターの登場です。

SELECTY 21

現在，マイコンソフトでは，みなさんお待ちかねの21ピン・RGBマルチ端子セレクター「SELECTY 21 (セレクティー21)」を開発中です。

XRGB-1やDISPLを愛用されているユーザーの方々から，「21ピンのRGBセレクターが欲しい」，「21ピン・ケーブルを取り替えるのは面倒だ！」と，数多くのご意見をいただきました。そこで，私が開発の担当者を「旦那！いい話があるんですがねえ」とそそのかしてこの企画がスタートしたのです。

機能は!?

SELECTY21は3入力1出力で，本体のサイズは，XRGB-1やDISPLと同じです。

本体背面に2入力，本体前面に1入力という構成になっています。よく使うゲーム機は背面に付けたままにしておき，頻繁(ひんぱん)にケーブルを付け替える必要があるゲーム機は本体前面の端子に接続します。

本機の出力端子は15ピン・アナログRGB端子になっており，X68000やFM TOWNSのディスプレイを接続できます。つまり同期分離回路としても使えるわけです。

21ピン端子付きのTVやXRGB-1, DISPLに接続する場合は付属の「15ピン－21ピン変換ケーブル」を使用します。

また，SELECTY21にはラインアウト端子が付いており，スピーカーの付いていないX68000やFM TOWNSのディスプレイで使用する際に，外部のコンポやステレオ・スピーカーに接続して，ステレオ音声を聞くことができます。

発売予定

残念ながらSELECTY21の価格はまだ決まっていません。

発売は2月下旬を予定しております。

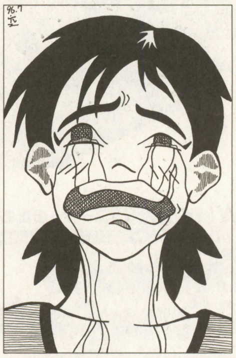
みなさん，SELECTY21が発売されるまでお年玉を使いきらないようにしてくださいね！

ありがたい おハガキのコーナー

最近，「私のシテオク体験談」や「方言の証言」コーナーへの投稿が減っていますので，そのへんをねらって投稿すると，かなりの確率で掲載される…かもしれない！これはチャンスだ！

北海道・銀猫
12月号で載ったイラストの続きだそうです。遥か彼方にいる彼女を思う剣士といったところですか。

埼玉県・鉄吉野球拳
愛らしい天使ちゃんですね。この天使は男の子なのだそうです。羽毛の表現方法がいいなあ／



大阪府・谷橋衣論
キャラクターの気持ちが素直に伝わって来る作品ですね。豪快と言うのかなあ，表情が生きてますよね。

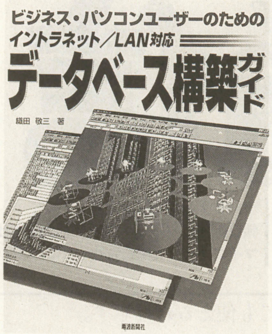
宮城県・丹波屋又蔵
ちょっと時期はずれになっちゃいましたがご勘弁を。丹波屋さんの作品はいつも男女仲むつまじい光景が描かれていますね。

宮崎県・みつや
みつやさんのお薦めの本は「魍魎の里」ではなく「魍魎の匣」(講談社)だそうです。間違ってごめん！

北海道・第45の四股
なんだか，おどろおどろしい雰囲気が伝わってきますね。持っているのは妖剣でしょうか。

東京都・葉月
「よっ！」って感じで，街中で声をかけて来た友人のようです。落ちついた感じのキャラクターですね。

電波新聞社のNEW BOOKS好評発売中!



ビジネス・パソコンユーザーのための イントラネット/LAN対応 データベース構築ガイド

織田敬三著

A4変形
定価2,800円(税込)

RDBMSのバイブル
LAN対応データベース構築の基礎から技術動向をわかりやすく解説。

いま話題のイントラネット/LAN対応のデータベース構築の基礎から技術動向を豊富な図解でわかりやすく解説したデータベース関係者座右の書。リレーショナルデータベース管理システムの仕組みからクライアント/サーバ型データベース、情報システムの総合化で注目を集める分散型データベースなどをくわしく解説。

Windows95ユーザーのための Microsoft Access95 マイクロソフト・アクセス95活用ガイド

田中　亘著

A4変形
定価1,800円(税込)

データベース・ソフトが使いこなせる
必要な情報を技術の習得過程に合わせて構成

これからデータベース・ソフトをはじめて使う人から、もっと踏み込んだ使い方をめざす人まで、「データベースを本当に使いたい」と願っている人のために、必要な情報を技能の習得過程に合わせて構成。本書の知識を活用すれば、これから「Access95」を使いはじめる人でも、自分に役立つデータベースを作り出すことができる。

Windows95ユーザーのための Lotus WordPro96 ロータス・ワードプロ96活用ガイド

川口輝久/金江宏幸著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・ワードプロ96の機能と操作をわかりやすく解説

優れたDTPソフトとして定評のあるLotus「Word Pro 96」について、その機能と操作方法をわかりやすく解説。ビジネスでよく作成する4つの文書を例にとって、作成方法を具体的に紹介しながらその機能と操作方法が身につく。付録の「インフォボックス」を活用すれば、機能の整理にさらに役立つ。

Windows95ユーザーのための Lotus Freelance96 &ScreenCam96 ロータス・フリーランス96&スクリーンカム96活用ガイド

川口輝久監修/中尾彩著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・フリーランス96とスクリーンカム96の機能と操作をわかりやすく解説

ビジネスに必要なプレゼンテーションづくりに威力を発揮するLotusの「Freelance96」の使い方を事例形式でわかりやすく解説。ここで取り上げた機能を駆使すれば、ビジネスのあらゆるプレゼンテーションに対応できる。

さらに画面の動きをそのままレコーディングする、「Screen Cam96」と合わせた使い方も説明している。

もっと知りたいユーザーのための Microsoft Windows95 マイクロソフト・ウインドウズ95活用ガイド

三上　洋著

A4変形
定価1,600円(税込)

評判のWindows95を徹底リサーチによって初心者でも活用できる

ゼロから始める人、すでに使っている人にも役立つ実践的なWindows95徹底活用ガイド。実際のトラブル、設定の面倒さなどを徹底リサーチして解決法をまとめたので、初心者でもすぐに使いこなせるようになる。Windows3.1を残したままでWindows95も使える評判のインストール方法「双子インストール」も詳しく解説。

電波新聞社 販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 TEL03－3445－6111(大代) 〈お問い合わせ先〉ダイヤルイン 03－3445－8201
●品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また、着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

電波新聞社のコンピュータ関連図書

【楽しめるパソコン書案内!!】

お近くの書店でお求め下さい。

学校に導入されているPC−98、FW TOWNSを使ってプログラミングが楽しく身に付く「BASICプログラミング講座」と、マンガでコンピュータの仕組みがわかる「情報教育1・2・3」を並載。サンプルプログラム満載のFD付録付き。

PC-98/FM TOWNS対応BASICプログラム満載FD付き

楽しいパソコン教室

A4変形　定価1,800円（税込）

Windows95の登場で、パソコン周辺機器にもさまざまなものが登場してきている。本書では、Windows95安心活用のための基礎知識から、接続のためのチェック・ポイント、そしてWindows95で安心して活用できる周辺機器を紹介。付録CD−ROMに周辺機器メーカー17社提供によるWindows95対応ドライバを収録している。

Windows95ユーザーのための

周辺機器ガイドブック

神崎洋治　著

A4変形　定価1,500円（税込）

発売以来「Visual Basicの解説書の中で最もわかりやすい」と絶賛の声が寄せられているWindowsパソコンによるプログラミング入門書。楽しく入力できる応用自在のショートプログラムを満載。付録CD−ROMには試用版とサンプルデータを収録。

Windowsパソコンでプログラミングの基本が身につく

Visual Basic講座

A4変形　定価1,950円（税込）

パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報も満載。パソコン通信ホスト局のプロフィールが一目でわかる編集内容で、全国4118局を掲載した唯一の情報誌。データ、お楽しみプログラムを収録した付録CD−ROM付き。

ネットワーカー必携!!

インターネット//パソコン通信 BBS電話帳〈1996年春・夏号〉

A4変形　定価2,900円（税込）

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111 電波新聞社 販売部 ダイヤルイン 03-3445-8201 FAX 03-3445-6101

●お問い合わせ先

	札幌支局☎011(641)5591	関東総局☎0273(26)3206	名古屋支局☎052(261)4541	広島支局☎082(228)5581
大阪本社☎ 06(203)3361(大代)	仙台支局☎022(227)7211	松本支局☎0263(36)2266	金沢支局☎0762(63)8661	高松支局☎0878(61)3111
西部本社☎092(431)7411(大代)	新潟支局☎025(245)2526	静岡支局☎054(289)0121	京都支局☎075(221)8021	鹿児島支局☎099(226)3630

■品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また「03(3445)6111(代表)」の電波新聞社販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

SINCE 1985

COMPUTER BANK

Windows 95キャンペーン! (03)3797-1221

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

電話一本で あなたの お手元に

- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- ビジネスソフト有料インストール(出張OK!)

ノベル認定リセーラー / BORLAND ボーラントセンター / Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー / Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー / ロータス ショップ / JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター / 管理工学公認 SE・インストラクター / EPSON サービス 認定店

IBM PERSONAL COMPUTER Aptiva

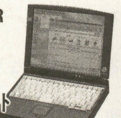
●夢中の入口Aptiva

▶ご注文番号/B-0233
AptivaJ3C/J3Y(Pentium133MHz/16MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/15"CRT/ミニタワー)
現金特価¥265,000
¥10,000×24回/ボーナス¥17,000×4回

▶ご注文番号/B-0232
AptivaH5E(Pentium150MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/17"CRT/ミニタワー)
現金特価¥333,000
¥10,000×30回/ボーナス¥21,000×5回

▶ご注文番号/B-0231
AptivaB65(Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT/ミニタワー)
現金特価¥389,000
¥10,000×36回/ボーナス¥20,000×6回

PANASONIC PERSONAL COMPUTER Panasonic Let's NOTE



●Pentium133MHz、1.47kgのサブノート

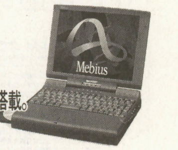
▶ご注文番号/B-0245
AL-N1T513J5(Pentium133MHz/16MRAM/1GHD/10.4"TFTカラー)
標準価格¥398,000▶ 現金特価¥298,000
¥10,000×24回/ボーナス¥24,000×4回

IBM PERSONAL COMPUTER

▶ご注文番号/B-0241
ThinkPad365XD(2625-EJF:Pentium120MHz/8MRAM/1.08GHD/4倍速CD-ROM/11.3"DSTNカラー)
現金特価¥248,000
¥10,000×24回/ボーナス¥12,000×4回

▶ご注文番号/B-0242
ThinkPad560(2640-5JA:Pentium100MHz/8MRAM/810MHD/11.3"DSTNカラー)
現金特価¥248,000

SHARP PERSONAL COMPUTER Mebius



●12.1型「1,024×768ドット」の高解像度TFT液晶搭載。

▶ご注文番号/B-0239
MN-7350(Pentium150MHz/32MRAM/2GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1"TFTカラー/A4NOTE)
標準価格¥660,000▶ 現金特価¥525,000
¥10,000×48回/ボーナス¥26,000×8回

▶ご注文番号/B-0237
NM-5100D(Pentium133MHz/16MRAM/1.44GHD/336FAXモデム/10倍速CD-ROM/12.1"DSTNカラー/A4NOTE)
標準価格¥370,000▶ 現金特価¥295,000
¥10,000×24回/ボーナス¥26,000×4回

▶ご注文番号/B-0236
PC-W100D(Pentium133MHz/16MRAM/1GHD/288FAXモデム/11.2"DSTNカラー)
標準価格¥370,000▶ 現金特価¥295,000
¥10,000×24回/ボーナス¥26,000×4回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER FMV BIBLO

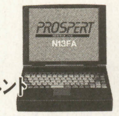
●デイスクパワーに迫るハード&ソフト

▶ご注文番号/B-0251
FMV52NU2S(1/2/3)(Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/11.3"TFTカラー)
標準価格¥398,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×24回/ボーナス¥27,000×4回

▶ご注文番号/B-0252
FMV55NA2S(1/2/3)(Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/288FAXモデム/12.1"TFTカラー)
標準価格¥618,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×36回/ボーナス¥36,000×6回

▶ご注文番号/B-0253
FMV53NPWS(1/2/3)(Pentium133MHz/16MRAM/1.3GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/12.1"TFTカラー)
標準価格¥478,000▶ 現金価格 大特価
¥10,000×30回/ボーナス¥28,000×5回

EPSON PERSONAL COMPUTER PROSPERT



●新ビジネスパーソンの情報コンポーネント

▶ご注文番号/B-0226
N13FA(Pentium133MHz/16MRAM/1.35GHD/6倍速CD-ROM/12.1"TFTカラー/A4NOTE)
標準価格¥528,000▶ 現金特価¥399,000
¥10,000×36回/ボーナス¥22,000×6回

▶ご注文番号/B-0227
VN512ET(Pentium120MHz/16MRAM/1.3GHD/6倍速CD-ROM/11.3"TFTカラー/A4NOTE)
標準価格¥398,000▶ 現金特価¥298,000
¥10,000×24回/ボーナス¥27,000×4回

▶ご注文番号/B-0222
VM516TS17(Pentium166MHz/16MRAM/2GHD/6倍速4連装CD/288FAXモデム/17"CRT/ミニタワー)
現金特価¥249,000
¥10,000×18回/ボーナス¥35,000×3回

NEC PERSONAL COMPUTER 98MULTi CanBe

●キャンビーで、創造力が目を覚ます。一太郎Ver7 又は、Microsoft Wordがインストール済み。

30% OFF

▶ご注文番号/A-0211
PC-9821Cu13/Emodel A/B(Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/4連装4倍速CD/15"CRT/336FAXモデム/TVチューナ) ……¥333,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) …¥59,800
標準価格合計¥392,800▶ 現金特価¥277,800
¥10,000×24回/ボーナス¥21,000×4回

▶ご注文番号/A-0212
PC-9821Ct20/Amodel A/B(Pentium200MHz/32MRAM/1.6GHD/CD-ROM/17"CRT/336FAXモデム/TVチューナ) ……¥498,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) …¥59,800
標準価格合計¥557,800▶ 現金特価¥399,800
¥10,000×36回/ボーナス¥22,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER 98MATE VALUESTAR

●買ってすぐに使えるお得な98オールインワンモデル。一太郎Ver.7 +ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

30% OFF

▶ご注文番号/A-0207
PC-9821V13/S5model C3/D3(Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/15"CRT) ……¥298,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) …¥59,800
標準価格合計¥357,800▶ 現金特価¥247,800
¥10,000×24回/ボーナス¥12,000×4回

▶ご注文番号/A-0206
PC-9821V20/S7model C3/D3(Pentium200MHz/32MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT) ……¥408,000
PM-700C(EPSON・10"カラーインクジェットプリンタ) …¥59,800
標準価格合計¥467,800▶ 現金特価¥349,800
¥10,000×36回/ボーナス¥12,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER 98MATE VALUESTAR

●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver7+ ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

30% OFF

▶ご注文番号/A-0204
PC-9821V16/M7model C3/D3(Pentium166MHz/32MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT) ……¥403,000
BJC-400J(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) …¥59,800
標準価格合計¥462,800▶ 現金特価¥324,800
¥10,000×30回/ボーナス¥19,000×6回

▶ご注文番号/A-0205
PC-9821V20/M7model C3/D3(Pentium200MHz/32MRAM/3GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17"CRT) ……¥498,000
MJ-810C(EPSON・10"カラーインクジェットプリンタ) ……¥42,800
標準価格合計¥540,800▶ 現金特価¥399,800
¥10,000×36回/ボーナス¥22,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER 98NOTE Lavie

●高機能を満載して登場、NEW Lavie Nrシリーズ。

25% OFF

▶ご注文番号/A-0209
PC-9821Nr15/S14F(Pentium150MHz/16MRAM/1.4GHD/10倍速CD-ROM/12.1"TFTカラー/A4NOTE) ……¥498,000
Nr64-16M(IODATA・16MB増設RAMボード) ¥21,000
標準価格合計¥519,000▶ 現金特価¥385,800
¥10,000×36回/ボーナス¥19,000×6回

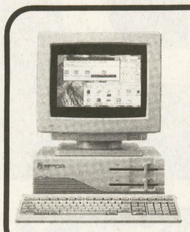
●一太郎Ver.7又は、Microsoft Wordがインストール済み。

▶ご注文番号/A-0208
PC-9821Nr13/D10model A/B(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/8倍速CD-ROM/12.1"DSTNカラー/A4NOTE) ……¥388,000
BJC-35vII(Canon・10"カラーインクジェットプリンタ) …¥54,800
標準価格合計¥442,800▶ 現金特価¥329,800
¥10,000×30回/ボーナス¥20,000×5回

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。TEL(03)3797-1231



NEC9801用ソフトを活用したい方のための
お買得モデルNEC**PC-9801DA2**

おすすめ中古セット

- CPU：80386(20MHz) メモリ1.6MB
- フロッピィディスクドライブ：5″2HD×2ドライブ
- FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、文書表計算などにご使用できます。

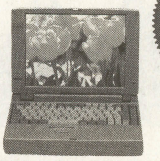
標準価格￥448,000→現金価格**￥22,000**

PC-TV354
(15″TVカラーモニター)とバスマウス のセットの場合
合計価格￥558,000→割引価格**￥41,800**

DOS/Vカラーノートパソコン
東芝**Satellite 110CT/810**

おすすめ新品限定品

(CPU:Pentium/100MHz/8MBEDOメモリ/3.5″×1FDD/810MBHDD/1MBVRAM/PCカードスロットType II×2 11.3″TFTカラー液晶/800×600ドット65536色同時表示 Windows95 or Windows3.1/DOS6.2/V ユーティリティ)



標準価格￥348,000→特別価格**￥188,000**

FAXで最新中古品情報提供中!! 0473-39-9000

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、情報番号[0][1][2][2][1]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

製品	標準価格	価格
PC-9821Ap2/U8W(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5″×1/340MBHDD)	¥580,000	¥83,000
PC-9821Xs/C8W(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5″×2/340MBHDD/CD-ROM/Win3.1/マウス)	¥413,000	¥60,000
PC-9821Xt13/C12(Pentium133MHz/16MB/3.5″×1/1.2GHDD/Win3.1/4倍速CD-ROM)	¥690,000	¥188,000
PC-H98/100(486/25MHz/9.5MB/5″2HD×2/100MBHDD・ハイレゾ対応)	¥2,150,000	¥72,000
PC-9821Cb/2F(486SX/33MHz/7.6MB/3.5″×1/210HDD/マウス/モデム/CD-ROM//15″TV)	¥355,000	¥82,000
PC-9821Cx2/S15T(Pentium/75MHz/24MB/3.5″×1/850HDD/4倍CD/モデム/マウス/Win3.1/15″TVモニタ)	¥398,000	¥148,000
PC-9821Cx3/S5T-A(Pent/100MHz/16MB/3.5″×1/850HDD/4倍CD/モデム/一太郎6/Win95/15″TV)	¥378,000	¥168,000
PC-9801NS/T(386SL/20MHz/1.6MB/3.5″2HD×1/40MBHDD/モノクロ液晶/ノート型)	¥278,000	¥48,000
PC-9821Nm(486DX2/50MHz/1.6MRAM/3.5″×1/9.5″モノクロ液晶)	¥188,000	¥68,000
PC-9821Np/810W(486DX4/75MHz/21.6MB/3.5″×1/810HDD/Win3.1/9.5″TFTカラー液晶)	¥740,000	¥158,000
PC-9821LA10/8A(Pentium/100MHz/16MRAM/3.5″×1/810HDD/Win95/一太郎6/1-2-3/9.5″TFTカラー)	¥368,000	¥188,000
富士通/FM-TOWNS II FreshES(486DX2/66MHz/8MB/3.5″×2/CD-ROM/260HDD/Win3.1/15″モニター)	¥298,000	¥88,000
富士通/FM-TOWNS II FreshET(486DX2/66MHz/8MB/3.5″×2/CD/260HDD/Win3.1/15″TVモニター/親指シフト)	¥328,000	¥98,000
IBM/PS/V Vision 2407-NF1(486DX2/66MHz/8MB/3.5″×1/540MB/CD-ROM/Win3.1/14″一体モニタ)		¥72,000

ディスプレイ

製品	標準価格	価格
N5924U(14″カラー/400・750L/アナログ/0.26)	¥233,000	¥22,000
N5913R(14″カラー/400L/アナログ・デジタル/0.28)	¥105,000	¥18,000
PC-KD1421(14″カラー/400L/アナログ/0.31)	¥76,800	¥20,000
PC-KD1522(15″カラー/400L/480L/アナログ/0.31)	¥99,800	¥25,000
PC-TV454(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応)	¥128,000	¥28,000
PC-TV455(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/0.31/S端子付/ゲーム機対応)	¥147,000	¥30,000
PC-KM151(15″カラー/24.8～57KHz/0.28)	¥148,000	¥28,000
PC-KM152(15″カラー/24.8～62KHz/0.28)	¥138,000	¥30,000

プリンタ・プリンタオプション

製品	標準価格	価格
NM-4150(136桁/カラー24ドット/漢字75字/秒/トラクタ/シートフィーダー)	¥245,000	¥35,000
PC-PR201/60(136桁/24ドット/漢字60字/秒)	¥135,000	¥35,000
PC-PR201X(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	¥45,000
PC-PR201/65A(136桁/カラー漢字24ドット/漢65字/秒)	¥215,000	¥45,000
PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	¥55,000
PC-PR101/Tn103(80桁/カラー熱転写48ドット/漢103字/秒)	¥69,800	¥15,000
PC-PR2200/NW(A3/400DPI/ページプリンター)	¥298,000	¥128,000
Canon/LBP-B406E(B4レーザープリンター 300dpi)	¥398,000	¥68,000
EPSON/MJ-5000C(A3カラーインクジェット/720dpi/漢133字/秒)	¥198,000	¥78,000
富士通/XJ-500(10″/カラーインクジェット/Windows用)	¥49,800	¥18,000
NEC/PC-PR201X-04(201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー) [新品]	¥50,000	¥15,000
NEC/PC-PR201-01(201/201B/201CL/201F/201F2用インクリボン5本) [新品]	¥12,500	¥4,000

その他周辺機器

製品	標準価格	価格
NEC/PC-9801-86(サウンドボード)	¥29,000	¥10,000
NEC/PC-9801NA-03(9801NA-NA/C用8MBメモリ)	¥64,000	¥8,000
I/O DATA/BA34-14M(BA/FA/BX/Ae/As/Ap用14MB増設メモリ)	¥45,000	¥20,000
NEC/PC-9821XA-B01×2(Xt13/Xa12/10/9/7/An/Xf/Xa/Xt/Cx2/VALUESTAR用4MB×2枚増設メモリ) [新品]	¥66,000	¥4,000
メルコ/VMH-64MG(DOS/V用 EDO DRAM 32MB×2枚増設メモリ) [新品]	¥74,800	¥39,800
コンピュータ・R/CRC-IDE240A(A MATE用240MB内蔵ハードディスク)		¥14,000
Logitec/LHD-38VE(80MB外付SASIハードディスク/I/F付)	¥168,000	¥12,000
Logitec/LCD-550(98用外付倍速CD-ROMユニット)	¥49,800	¥7,000
OMRON/ME-2814B(98/DOS/V用外付28800dpsFAXモデム)	¥39,800	¥14,800
SONY/SRS-PC300D(コンピュータ用アクティブスピーカー/サテライトスピーカーとウーファーの3Dシステム) [新品]	¥20,000	¥14,000

FUJITSU 新型FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中！ F·ESTA FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

● Windows95インストールモデル

● 一太郎Ver.7(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)、Word(ワープロソフト)+Excel(表計算システム)、OASYS/Win(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)の3タイプ。
「Organizer」、「広辞苑」、「電子地図」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAMEPACK」、その他役立つソフトウェアがインストール済み！

DESKPOWER S16

● Pentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0242
FMVS165A(1/2/3)(Pentium166MHz/32MRAM/1.6GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格￥338,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium166MHz、17″ディスプレイスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0245
FMVS167A(1/2/3)(Pentium166MHz/32MBRAM/1.6GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥378,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium166MHz、15″ディスプレイプリンタモデル
▶ご注文番号／B-0243
FMVS16P5(1/2/3)(Pentium166MHz/16MBRAM/1.6GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT/XJS-400)
標準価格￥363,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium166MHz、15″ディスプレイISDNモデル
▶ご注文番号／B-0244
FMVS16T5(1/2/3)(Pentium166MHz/16MBRAM/1.6GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT/FMIA-101)
標準価格￥368,000▶ 現金価格 **大特価**

FMV DESKPOWER S165

FMV DESKPOWER S16

FMV DESKPOWER T20

DESKPOWER S20

● Pentium200MHz、17″CRT、高品位モデル
▶ご注文番号／B-0246
FMVS207(1/2/3)(Pentium200MHz/32MRAM/2.5GHDD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥498,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER T16

● Pentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0247
FMVT165(1/2/3)(Pentium166MHz/16MRAM/2.1GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格￥343,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER T20

● Pentium200MHz、高速、高精細、高品位の上級タワーモデル
▶ご注文番号／B-0248
FMVT207(1/2/3)(Pentium200MHz/32MRAM/2.5GHD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥498,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium200MHz、MO内蔵タワーモデル
▶ご注文番号／B-0249
FMVT20M7(1/3)(Pentium200MHz/32MRAM/2.5GHD/12倍速CD-ROM/540MO/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥558,000▶ 現金価格 **大特価**

● Pentium200MHz、DVD内蔵タワーモデル
▶ご注文番号／B-0250
FMVT20D7(1/3)(Pentium200MHz/32MRAM/2.5GHD/DVDドライブ/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格￥598,000▶ 現金価格 **大特価**

FMV DESKPOWER S13

DESKPOWER S135

● Pentium133MHz、省スペースデザインのエントリーモデル
▶ご注文番号／B-0240
FMVS135(1/2/3)(Pentium133MHz/16MRAM/1.2GHD/6倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格￥268,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER S16C5

● Pentium166MHz、コミュニケーションモデル
▶ご注文番号／B-0241
FMVS16C5(1/3)(Pentium166MHz/16MBRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/ビデオキャプチャー/15″CRT)
標準価格￥358,000▶ 現金価格 **大特価**

JADMA お客様一人一人をしっかりサポート

COMPUTER BANK **コンピュータバンク**

▼本社ご注文・相談デスク
☎(03)3797-1221

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル
営業時間／平日AM9:30～PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00～PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

MAXLOAD

マックスロード IN 秋葉原

3F 周辺機器・同人フロア

掘り出し物発見!!
同人ソフト・同人誌
・周辺機器フロア

豊富な品揃えが
あなたのソウルに
直撃!!

カット/
YamJin

パソコン 周辺機器
高額買取中!!

・通信買取り、着払いOK!!
・FAXでの買取り金額の
問い合わせもOK!!
FAX：03-5256-2870

特選情報

●デジタルカメラ

QV-10+接続キット	¥14,000
QV-10A+接続キット	¥16,000
QV-30+接続キット	¥20,000
QV-100	¥26,000
FJX-DS DS-7	¥30,000
Cyber-shot DSC-F1	¥38,000

●電子文具

MI-10（ZAURUS）	¥45,000
MI10DC（ZAURUS）	¥55,000
PI-6000DA（ZAURUS）	¥25,000
PI-7000（ZAURUS）	¥28,000

●イメージスキャナ

GT-8000WIN	¥20,000
GT-8500WIN	¥30,000
GT-9000WIN	¥40,000
ScanJet 4C	¥40,000

●MOドライブ

LMO-640	¥40,000
MMO-640	¥40,000
RM-MO640F	¥40,000

●98NOTE用HDD

DNN-T1000	¥18,000
HDNS-1G	¥18,000

●CPU

Pentium-200	¥35,000
Pentium-166	¥25,000
Pentium-133	¥10,000

●MSX（本体）

FS-A1GT	¥18,000
FS-A1ST	¥15,000

●X68000本体

EXPERT（CZ-602C）	¥20,000
EXPERT（CZ-612C）	¥24,000
EXPERT2（CZ-603C）	¥22,000
EXPERT2（CZ-613C）	¥26,000

2F ゲームソフト 買取り・販売フロア

パソコンゲームソフト高額買取り中!!

各種ゲーム専用機・各種パソコンetc…

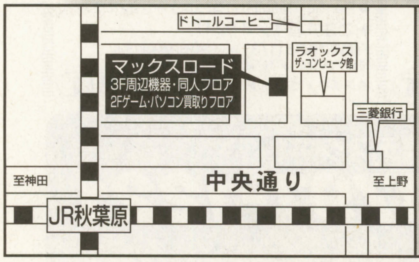
**通信での買取も開設。右記注意事項をご覧ください。
各種ゲーム専用機・各種パソコンetc.歓迎!!**

専用フリーダイヤル 0120-711-120

送り先
〒101 東京都千代田区外神田1-8-4銭谷ビル2F

注意事項（通信買取について）

1．始めにTEL0120-711-120買取専用ダイヤルまでお電話下さい。受付登録の際、お客様のお手持ちの商品の上限買取価格を申込日の価格に固定（商品が一週間以内に到着しない場合は変更）させて頂きます。予めご了承下さい。
2．ご連絡先住所と電話番号は必ずご記入お願いします。又、お客様への送金を円滑に行うために、口座番号等記入もれのないようにお願い致します。書留での送金はしておりません。
3．お客様より査定商品発送の際、公的機関発行の顔写真を付身分証明書（免許証、保険証、パスポート…）のコピーを必ず添付して下さい。
※但し、18歳未満の方からの買取はできませんので、保護者の方のご記入頂き、保護者の方の身分証明書のコピーを添付して下さい。
4．お客様の買取希望商品の発送の際にかかる送料は、当店で負担致します。（着払いOK!）
5．当社査定終了後、お申し込みされたお客様に電話にて買取価格をご連絡致します。お客様へのご送金は、買取価格が折り合いましたら、ご指定の口座へ5日以内に送金致します。買取価格が折り合わない場合は、当社送料負担にてご返送さしあげます。



マックスロード

〒101 東京都千代田区外神田1-8-4銭谷ビル2・3階
TEL 03-5256-2925（代表）
営業時間 平日 AM11:00~PM8:00 日祝日 AM10:00~PM7:00

全国通販 今すぐお電話を!! **年中無休** AM11:00〜PM10:30

TEL **03-5689-5470**

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V16/M7
PC-9821V20/M7

model
C3,D3 ¥259,000
C3,D3 ¥333,000

PC-9821V20/S7

model
C3,D3 ¥269,000

PC-9821V13/S5
PC-9821V20/S5

model
C3,D3 ¥189,000
C3,D3 ¥229,000

PC-9821Cu10/D
PC-9821Cu13/E
PC-9821Cu16/H

model
A,B ¥159,000
A,B ¥212,000
A,B ¥239,000

PC-9821Ct16/F
PC-9821Ct20/A

model
A,B ¥265,000
A,B ¥329,000

PC-9821V13/S5R
PC-9821V12/S7R

model
C,D ¥169,000
C,D ¥169,000

PC-9821Xv13/W16
PC-9821Xv20/W30

●写真のCRTは別売
¥188,000
¥309,000

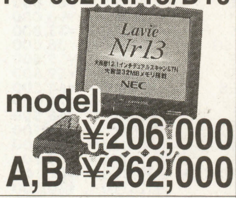
PC-9821Xa13/W12
PC-9821Xa16/W16
PC-9821Xa16/W30

●写真のCRTは別売
¥167,000
¥189,000
¥213,000

PC-9821Nr15/S10
PC-9821Nr15/S14F

¥289,000
¥319,000

PC-9821Nr12/D10
PC-9821Nr13/D10

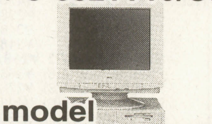


model
¥206,000
A,B ¥262,000

PC-9821V16/M7
PC-9821V20/M7

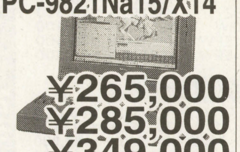
model
C2,D2 ¥239,000
C2,D2 ¥298,000

PC-9821V13/S5
PC-9821V16/S5



model
C2,D2 ¥175,000
C2,D2 ¥188,000

PC-9821Na12/S8
PC-9821Na12/S10F
PC-9821Na15/X14

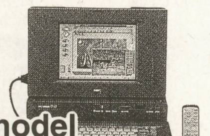


¥265,000
¥285,000
¥349,000

PC-9821La10/5
PC-9821La10/8
PC-9821La10/S8

model
A,B ¥155,000
A,B ¥173,000
C,D ¥208,000

PC-9821Cr13/T



model
A,B ¥159,000

Panasonic
Let's note
AL-N1T513J5

TEL特価

IBM
Aptiva 各モデル

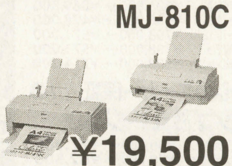
TEL特価

FUJITSU-FMV
DESK POWER
各モデル

TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C
MJ-810C



¥19,500
¥29,500

EPSON PM-700C
MJ-930C

¥44,800
¥59,500

CANON BJC-240J
BJC-420J

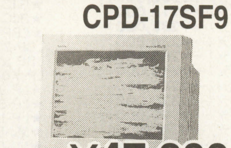
¥25,900
¥38,800

CANON BJC-35VⅡ
BJC-620JW

¥34,500
¥44,800

ディスプレイ

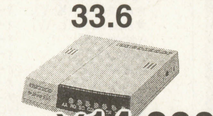
SONY CPD-15SF9
CPD-17SF9



¥47,800
¥67,800

FAXモデム

ヒューコム EX336
マイクロコム DESK PORTE 33.6



¥14,800
¥18,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Ra20/N30	¥269,000
NEC	PC-9821Ra18/N20	¥243,000
SHARP	Mebius	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-910C	¥44,500
EPSON	MJ-3000C	¥63,800
EPSON	MJ-5100C	¥92,800
EPSON	LP-700W	¥44,800
EPSON	LP-1700	¥73,500
EPSON	LP-8200	¥123,500
CANON	BJC-210J	¥17,900
CANON	BJC-410J	¥27,500
CANON	BJC-455J	¥49,500
CANON	BJC-610JW	¥44,800
CANON	LBP-210	¥41,500
CANON	LBP-310	¥54,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
三菱	RD-17V	¥68,000
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1200N	¥38,500
メルコ	DSC-N2000NS	¥43,800
I/Oデータ	HDVS-2G/98ⅢP	¥42,800
I/Oデータ	HDVS-2G/SPCI	¥48,800
メルコ	DBI-N1200	¥28,500
メルコ	DBI-N1600	¥32,200
メルコ	DBI-N2000	¥39,500
メルコ	DBI-N2500	¥43,500
メルコ	DNN-T1000	¥38,500

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314BZ	¥23,900
TDK	DF-3314EX	¥26,800

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5000WINP	¥38,500
EPSON	GT-8500WIN	¥61,800
EPSON	GT-9500WIN	¥98,800
EPSON	FS-1200WIN	¥47,800
CANON	Canoscan300（ソフト付き）	¥51,000
CANON	Canoscan600（ソフト付き）	¥95,000

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	RM-MO640F	¥69,800
メルコ	MOS-S640	¥73,500
メルコ	MOS-D640P	¥86,500
メルコ	MOS-S230	¥43,800
メルコ	CDS-S10	¥25,500
メルコ	CDS-D10C	¥32,800
I/Oデータ	CDV-AB10	¥19,000
I/Oデータ	CDPS-PX10	¥35,200
I/Oデータ	CDP-TX10/PCIDE	¥32,200
キャラベル	PD-850/P	¥61,800
キャラベル	PD-850/PCM	¥69,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MG	¥24,200
メルコ	EMF-32MG	¥27,300
メルコ	EMW-P16M	¥13,100
メルコ	EMW-P32M	¥24,200
メルコ	EMW-P64MG	¥46,300
メルコ	EMW-16MG	¥14,900
メルコ	EMW-32MG	¥27,300
メルコ	EMW-64MG	¥52,000
メルコ	EMH-16MG	¥13,100
メルコ	EMH-32MG	¥24,200
メルコ	EMH-64MG	¥46,300
メルコ	EMH-E16MG	¥14,900
メルコ	EMH-E32MG	¥27,300
メルコ	EMH-E64MG	¥52,000
メルコ	ENL-16MG	¥14,800
メルコ	ENL-32MG	¥26,800
メルコ	ENB-16MG	¥14,800
メルコ	ENB-32MG	¥26,800
メルコ	ENB-64MG	¥66,800
メルコ	EN8-16MG	¥15,400
メルコ	EN8-32MG	¥27,900
メルコ	EN8-64MG	¥69,800

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,500
NEC	PC-FD321DH	¥15,000
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000
NEC	PC-9821N-P03	¥38,800
NEC	PC-9801-120	¥21,900

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。
●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先			
三和銀行 本郷支店	普通	3822967	(有)アクティブ
郵便振替口座	10160-10297171		

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.5	2.8	3.8	5	5.3	8.3	10	10.5	11.1	14.5	15.4	19.2	20.2	24	26

●全国通販● IMPACT! インパクト!

パソコン・周辺機器

年中無休 AM10:00〜PM7:00

〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

TEL(03)5294-3741　FAX(03)5294-3744

FAXでのお見積りも
お気軽にご利用下さい

お買得! インパク特価! 売切御免

NEC PC-9821V12/S7RC
- Pentium(120MHz)
- メモリ 16MB
- HDD 850MB
- 4倍速CD-ROM内蔵
- 17'CRT
- 28.8kbpsFAXモデム内蔵
- Windows95、一太郎V6.3、LOTUSインストールモデル

在庫限り 標準価格¥363,000 **¥169,800**

NEC PC-9821V13/S5RDJ
- Pentium(133MHz)
- メモリ 16MB
- HDD 1.2GB
- 4倍速CD-ROM内蔵
- 15'CRT
- 28.8kbpsFAXモデム内蔵
- Windows95、EXCEL、WORD インストールモデル+一太郎V7バンドル付

在庫限り **¥163,800**

PACKERD BELL NEC PACKMATE OD16TNB
- Pentium(166MHz)
- メモリ 32MB
- HDD 2.1MB
- 8倍速CD-ROM内蔵
- 336kbpsFAXモデム内蔵
- Windows95、WORD、EXCELインストールモデル

在庫限り **¥193,000**

PACKERD BELL NEC PACKMATE OD20TNB
- Pentium(200MHz)
- メモリ 32MB
- HDD 3.2MB
- 8倍速CD-ROM内蔵
- 336kbpsFAXモデム内蔵
- Windows95、WORD、EXCELインストールモデル

在庫限り **¥283,000**

NEC PC-9821La10/8A
- Pentium(100MHz)
- メモリ 16MB
- HDD 810MB
- 9.5'TFTカラー液晶
- 外付3.5"FDD
- Windows95、一太郎V6.3、LOTUSインストールモデル

在庫限り 標準価格¥368,000 **¥159,800**

パソコン本体

NEC	PC-9821Xv20/W30	¥478,000→	**¥334,000**
	PC-9821Xv13/W16	¥298,000→	**¥208,000**
	PC-9821Xa16/W30	¥348,000→	**¥243,800**
	PC-9821Xa16/W16	¥318,000→	**¥222,000**
	限定PC-9821Xa13/W12	**¥268,000**→	**¥173,000**
	PC-9821Xc13/M7(A・B)	¥368,000→	**¥257,800**
	PC-9821Xc13/S5(A・B)	¥278,000→	**¥194,800**
	PC-9821V20/M7(C3・D3)	¥498,000→	**¥349,800**
	PC-9821V20/M7(E3・F3)	¥530,000→	**¥371,800**
	PC-9821V16/M7(C3・D3)	¥403,000→	**¥282,800**
	PC-9821V20/S7(C3・D3)	¥408,000→	**¥285,800**
	PC-9821V20/S5(C3・D3)	¥368,000→	**¥241,800**
	PC-9821V13/S5(C3・D3)	¥298,000→	**¥192,000**
	★PC-9821Ra20/N30	¥398,000→	**¥293,000**
	★PC-9821Ra18/N20	¥358,000→	**¥263,000**
	★PC-9821Ct20/A(A・B)	¥498,000→	**¥348,800**
	★PC-9821Cu16/H(A・B)	¥393,000→	**¥275,800**
	★PC-9821Cu13/E(A・B)	¥333,000→	**¥233,800**
	★限定PC-9821Nr15/S14F	¥498,000→	**¥342,800**
	★PC-9821Nr15/S10	¥458,000→	**¥321,000**
	★PC-9821Nr13/D10(A・B)	¥388,000→	**¥271,800**
	★PC-9821Nr12/D10	¥318,000→	**¥222,800**
	限定PC-9821Na15/X14	¥750,000→	**¥365,000**
EPSON	VM520TP(vividyTOWER)	オープンプライス→	**¥264,500**
	★VM520TP32(vividyTOWER)	オープンプライス→	**¥279,500**
	VM516TP(vividyTOWER)	オープンプライス→	**¥245,000**
	VM516T(vividyTOWER)	オープンプライス→	**¥188,000**
	VM516TS17(vividyTOWER)	オープンプライス→	**¥235,800**
	VN513ET(vividyNOTE)	¥598,000→	**¥338,000**
	VN512ET(vividyNOTE)	¥518,000→	**¥281,800**
	VN510ET(vividyNOTE)	¥478,000→	**¥253,000**
	★N15FX	¥658,000→	**¥466,000**
	★N15FA	¥578,000→	**¥409,800**
	★N13FA	¥528,000→	**¥374,800**
	★N13FD	¥378,000→	**¥267,800**
IBM	2606-MF9	オープンプライス→	**¥285,000**
	Aptiva J3(A・X)	オープンプライス→	**¥208,000**
	Aptiva J3(C・Y)	オープンプライス→	**¥215,000**
	Aptiva J3(E・Z)	オープンプライス→	**¥288,000**
	★Aptiva J3(K・V)	オープンプライス→	**¥234,800**
	★Aptiva J3(L・W)	オープンプライス→	**¥263,000**
	Aptiva H5E	オープンプライス→	**¥263,000**
	Aptiva H6D	オープンプライス→	**¥263,000**
	Aptiva H6E	オープンプライス→	**¥320,000**
	Aptiva H7E	オープンプライス→	**¥395,000**
	★Aptiva H5F	オープンプライス→	**¥288,800**
	★Aptiva H6F	オープンプライス→	**¥335,000**
	★Aptiva H7G	オープンプライス→	**¥401,000**
	★Aptiva B60	オープンプライス→	**¥343,000**
	★Aptiva B65	オープンプライス→	**¥369,800**
	★Aptiva B75	オープンプライス→	**¥406,000**
TOSHIBA	★BREZZA 5133MB	¥298,000→	**¥195,000**
	★BREZZA 5166MB	¥398,000→	**¥301,000**
	★BREZZA 5200MB	¥468,000→	**¥355,000**
	★PA1236C9	¥178,000→	**¥134,800**
	★PA1236CA	¥198,000→	**¥149,800**
	PA1224JS	¥228,000→	**¥167,500**
	PA1224JT	¥308,000→	**¥226,000**
	★PA1234S9	¥248,000→	**¥182,000**
	★PA1230CA	¥458,000→	**¥335,800**
	★PA1230C9	¥418,000→	**¥307,500**
	★PA1230SA	¥358,000→	**¥263,000**
	PA1125JT	¥328,000→	**¥195,000**
	★PA1126C9	¥648,000→	**¥475,000**
	★PA1232C9	¥558,000→	**¥412,000**
COMPAQ	★PRESARIO3020	オープンプライス→	**¥358,000**
	★PRESARIO4130(15")	オープンプライス→	**¥215,000**
	★PRESARIO4130(17")	オープンプライス→	**¥258,000**
	ARMADA1120T	¥283,000→	**¥208,000**
	★ARMADA4120	¥338,000→	**¥232,000**
	★ARMADA4125T	¥438,000→	**¥253,000**
	★ARMADA4131T	¥528,000→	**¥388,000**
SHARP	PC-W100(Mebius)	¥480,000→	**¥355,000**
	PC-W100D(Mebius)	¥370,000→	**¥275,000**
	★MN7150(Mebius)	¥500,000→	**¥375,000**
	★MN7350(Mebius)	¥600,000→	**¥495,000**
	★MN5100D(Mebius)	¥370,000→	**¥277,500**
	★MN6350D(Mebius)	¥460,000→	**¥345,000**
FUJITSU	★FMVS135(1/2/3)	¥268,000→	**¥185,000**
	★FMVS165(1/2/3)	¥308,000→	**¥213,800**
	★FMVS165A(1/2/3)	¥338,000→	**¥225,000**
	★FMVS167A(1/2/3)	¥378,000→	**¥268,000**
	★FMVS165P5(1/2/3)	¥363,000→	**¥252,000**
	★FMVS167(1/2/3)	¥348,000→	**¥241,800**
	★FMVT165(1/2/3)	¥343,000→	**¥245,800**
	★FMVS207(1/2/3)	¥428,000→	**¥306,000**
	★FMVT207(1/2/3)	¥498,000→	**¥356,000**
	★FMVT20D7(1/3)	¥598,000→	**¥435,000**
	★FMVTP207(1/2/3)	¥558,000→	**¥405,000**
Panasonic	★CF-200PD	¥375,000→	**¥268,000**
	★AL-N1T513J5	¥398,000→	**¥284,800**

ディスプレイ

NEC	PC-KM175	¥118,000→	**¥82,000**
	PC-TM171	¥128,000→	**¥96,000**
飯山	MF-8515F	¥39,800→	**¥33,800**
	★MF-8615G	¥49,800→	**¥38,000**
	MF-8517E	¥64,800→	**¥55,500**
	MF-8617E	¥69,800→	**¥59,800**
	MF-8617ES	¥79,800→	**¥64,500**
	MT-8617ES	¥84,800→	**¥74,800**
	MT-8617E	¥74,800→	**¥66,500**
	MT-8521E	¥178,000→	**¥144,500**
三菱	RD-15M	¥59,800→	**¥35,800**
	RD-17G2	¥190,000→	**¥89,800**
	在庫限りRD-17F	**¥99,800**→	**¥48,800**
	RD-17GXⅡ	¥128,000→	**¥70,800**
	RD-17M	¥89,800→	**¥59,800**
	★RD-17V	¥79,800→	**¥69,800**
	★RD-21GX	¥248,000→	**¥174,800**
ソニー	★CPD-15SF9	¥64,800→	**¥48,000**
	★CPD-17SF9	¥99,800→	**¥72,000**
	★CPD-20SF3	¥248,000→	**¥169,800**
ナナオ	FlexScan E57T	¥190,000→	**¥129,800**
	★FlexScan E55D	¥140,000→	**¥97,500**
	FlexScan E35F	¥85,000→	**¥54,800**
	FlexScan E53F	¥120,000→	**¥77,800**

掲載の価格は12月16日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

プリンタ

キャノン	BJC-210J	¥29,800→	**¥17,800**
	BJC-410J	¥59,800→	**¥27,800**
	BJC-455J	¥79,800→	**¥55,500**
	★BJC-240J	¥39,800→	**¥26,500**
	★BJC-420J	¥59,800→	**¥39,500**
	★BJC-35VⅡ	¥54,800→	**¥39,500**
	★BJC-620JW	¥69,800→	**¥49,800**
	★BJC-5500J	¥99,800→	**¥75,800**
	★LBP-430	¥128,000→	**¥93,500**
	LBP-210	¥59,800→	**¥39,800**
	LBP-310	¥79,800→	**¥56,800**
EPSON	**LP-700W**	**¥69,800**→	**¥44,800**
	★LP-9200S	¥258,000→	**¥187,800**
	★LP-8300	¥188,000→	**¥136,800**
	★LP-1700S	¥108,000→	**¥78,800**
	★MJ-8000C	¥248,000→	**¥180,500**
	★MJ-6000C	¥248,000→	**¥107,800**
	MJ-5100C	¥148,000→	**¥93,000**
	MJ-3000C	¥99,800→	**¥65,000**
	MJ-1100	¥79,800→	**¥49,800**
	★MJ-930C	¥79,800→	**¥59,800**
	MJ-910C	¥89,800→	**¥44,500**
	MJ-510C	**¥29,800**→	**¥19,500**
	MJ-810C	**¥42,800**→	**¥26,500**
	VP-1100	¥69,800→	**¥43,500**
	★PM-700C	¥59,800→	**¥45,800**
HP	LeserJet5L	¥69,800→	**¥46,500**
	DeskJet850C	¥84,800→	**¥49,800**
NEC	★PICTY80L	¥27,800→	**¥17,800**
	PICTY200	¥49,800→	**¥23,800**
	★PICTY300	¥59,800→	**¥35,500**
	PICTY400	¥89,800→	**¥49,500**
ALPS	★MD-2300S/J	¥98,000→	**¥74,800**
FUJITSU	★XJS-400	¥59,800→	**¥44,000**

FDドライブ

ロジテック	LFD-331X	¥19,800→	**¥13,500**
	SFD-331MX	¥17,000→	**¥12,000**
オウルテック	FD-501	¥21,800→	**¥16,000**
R&D	FLB-3X(ドライブベイ)	¥14,000→	**¥10,500**
	FDD-3SZ	¥22,000→	**¥12,000**
	FDD-3WZ	¥33,000→	**¥19,000**
	FDD-5SZ	¥30,000→	**¥16,500**

デジタルカメラ

EPSON	★CP-200	¥69,800→	**¥49,500**
カシオ	QV-10A	¥49,800→	**¥37,500**
	QV-30	¥69,500→	**¥52,000**
	QV-100	¥63,000→	**¥47,800**
	★QV-300	¥73,000→	**¥55,000**
コダック	DC20	¥39,800→	**¥22,800**
	DC40	¥99,800→	**¥77,500**
	DC50ズーム	¥148,000→	**¥114,800**
チノン	ES-1000	¥39,800→	**¥21,800**
	ES-3000	¥124,800→	**¥58,800**
リコー	DC-2	¥69,800→	**¥52,000**
	DC-2L	¥85,800→	**¥63,800**
富士フイルム	★DS-8	¥74,800→	**¥55,000**
キャノン	PowerShot600	¥128,000→	**¥92,000**
	★PowerShot30	¥39,800→	**¥31,000**
	★PowerShot30T	¥46,800→	**¥36,500**
ソニー	★DSC-F1	¥88,000→	**¥68,500**
	★DKC-D5PRO	¥198,000→	**¥154,000**
オリンパス	C-800L	¥128,000→	**¥95,000**
	C-400L	¥74,800→	**¥55,800**

ハードディスク

ロジテック	SHD-2000U	¥54,000→	**¥40,500**
	SHD-2000NB	¥61,000→	**¥46,000**
	SHD-2000NP	¥71,000→	**¥53,800**
	SHD-1000NP	¥63,800→	**¥46,000**
メルコ	DSC-N1200N	¥49,000→	**¥39,000**
	DSC-D1200P	¥55,800→	**¥44,500**
I・Oデータ	★HDVS-2G	¥49,800→	**¥38,800**
	★HDVS-2G/98ⅢP	¥56,800→	**¥44,000**
	★HDVS-2G/SPCI	¥64,800→	**¥50,500**

スキャナ

EPSON	**GT-5000WINP**+双方向パラレルインターフェースセット	**¥69,800**→	**¥46,000**
	GT-5000WINS	¥59,800→	**¥39,800**
	GT-8500WIN	**¥99,800**→	**¥59,500**
	★GT-9500WIN	¥148,000→	**¥99,800**
	★GT-2000WIN(P/S)	¥49,800→	**¥33,000**
	FS-1200WIN(P/S)	¥69,800→	**¥48,800**
HP	ScanJet4C	¥148,000→	**¥98,800**
	ScanJet4P	¥89,800→	**¥59,800**
キャノン	CanoScan300	¥49,800→	**¥35,800**
	CanoScan600	¥114,800→	**¥82,800**
SHARP	★JX-250W2	¥69,800→	**¥51,000**

CD-ROMドライブ

メルコ	CDI-8FB(ファイルベイ)	¥24,800→	**¥19,800**
	CDS-S10	¥32,800→	**¥26,300**
	CDS-D10C	¥42,800→	**¥34,200**
I・Oデータ	CDV-NX8	¥29,800→	**¥23,800**
	★CDPS-PX10	¥39,800→	**¥31,800**
	★CDP-TX10/PCIDE	¥41,800→	**¥33,500**
	CDP-TX6/PCIDE	¥32,800→	**¥26,800**
松下	★KXL-783A	¥49,800→	**¥37,500**
パイオニア	★PCP-PR1W	¥49,800→	**¥40,000**

MOドライブ

ロジテック	★LMO-480S	¥64,800→	**¥50,500**
	LMO-420S	¥59,800→	**¥45,000**
	LMO-420NB	¥69,800→	**¥52,800**
	★LMO-400S	¥54,800→	**¥39,500**
	★LMO-640S	¥99,800→	**¥72,000**
I・Oデータ	MOP-230/PCIDE	¥64,800→	**¥50,500**
メルコ	★MON-D230C	¥69,800→	**¥54,500**
メディアインテリジェント	MMO-640W	¥118,000→	**¥77,000**

※ 新製品には、型番の前に★印がついてます。

店頭販売も行っております
☎等で在庫をご確認の上お気軽にご来店下さい

最新の特価情報は FAXサービスで
03-3440-0222
BOX番号 1484

モデム

オムロン	★ME3314B	¥28,800→	**¥18,000**
	★ME3314C	¥38,800→	**¥29,000**
サン電子	MS336EF-W	¥21,800→	**¥17,000**
	MS336AF-W	¥26,800→	**¥19,800**
NEC	★COMSTARZ MULTI 336	¥26,000→	**¥20,500**
ロジテック	★LFM-336US	¥19,800→	**¥15,500**
	★LFM-336BL	¥23,800→	**¥17,000**
	★LPM-FM336	¥29,800→	**¥21,500**
I・Oデータ	★DFM-336	¥29,800→	**¥23,500**
	★DFML-336	¥19,800→	**¥15,500**
	★PCML-336	¥29,800→	**¥23,800**
	★PC-FM336	¥36,000→	**¥28,000**
TDK	DF3314EX	¥39,800→	**¥30,000**
	★DF3314BZ	¥32,800→	**¥23,800**
ソニー	★SMD-340IW	¥23,800→	**¥18,500**
	★SMD-341EPW	¥49,800→	**¥38,500**
	★SMD-344EPW	¥59,800→	**¥46,500**

プロッタ

ローランド	DXY-1150(A3)	¥128,000→	**¥95,000**
	GRX-3500(A1)	¥395,000→	**¥293,800**
	PNC-910(カッティング)	¥198,000→	**¥148,000**
	PNC-1210(カッティング)	オープンプライス→	**¥466,800**
グラフテック	FP-9100(A1)	¥840,000→	**¥559,800**
	FP-9200(A2)	¥640,000→	**¥426,800**
	GX-3100(A1)	¥945,000→	**¥629,800**
	MP-5300(A3)	¥198,000→	**¥141,800**
HP	デザインジェット330(A1)	¥278,000→	**¥195,000**
	デザインジェット330(A0)	¥428,000→	**¥299,800**
	デザインジェット350C(A1)	¥378,000→	**¥265,000**
	デザインジェット350C(A0)	¥528,000→	**¥369,800**
	★デザインジェット700(A1)	¥598,000→	**¥428,000**
	★デザインジェット700(A0)	¥798,000→	**¥571,000**
	★デザインジェット750CPius(A1)	¥798,000→	**¥571,000**
	★デザインジェット750CPius(A0)	¥998,000→	**¥714,000**

●全品新品、安心のメーカー保証付!!●

デスクトップミュージック

ローランド	★ミュージ郎 SC-88PRO	¥99,800→	**¥77,800**
	★ミュージ郎 SC-88VL	¥79,800→	**¥62,800**
	★ミュージ郎 SC-88ST/SP	¥67,000→	**¥52,500**
	★ミュージ郎 SC-88ST	¥59,800→	**¥46,800**
	ミュージくん	¥38,000→	**¥29,500**
	ミュージ郎 SK-50	¥75,000→	**¥58,500**
	★ミュージ郎 XP-10Ⅱ	¥79,800→	**¥62,000**
	ギタ次郎ⅡGC	¥69,800→	**¥54,500**
	ギタ次郎ⅡGK	¥59,800→	**¥46,800**
	ビデオくん	¥99,800→	**¥77,500**
	★S-MPU-ⅡN	¥19,800→	**¥15,800**
	S-MPU-/AT	¥33,000→	**¥25,800**
	PC-180	¥29,800→	**¥23,500**
	PC-160	¥24,800→	**¥19,500**
	★SC-88Pro	¥89,800→	**¥69,800**
	SC-88VL	¥69,000→	**¥53,500**
ヤマハ	★CBX-90(W/M)	¥79,800→	**¥62,000**
	★CBX-90B(W/M)	¥59,800→	**¥46,500**
	★CBX-10(W/M)2	¥39,800→	**¥30,800**
	★CBX-PCC10W	¥39,800→	**¥30,800**
	★CBX-CS1(W/M)2	¥79,800→	**¥62,000**
	★CBX-K1(W/M)2	¥59,800→	**¥46,500**
	★MU90	¥69,000→	**¥53,800**

無停電電源

オムロン	BX350	¥24,800→	**¥19,500**
	BX500	¥34,800→	**¥27,000**

▶お支払い方法

◆銀行振込 ご入金確認後、即商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。

お振込先　東京シティ信用金庫秋葉原支店　普通540003 インパクト

◆現金書留 書留到着確認後、即商品発送または発注の手配となります。

◆分割払い クレジット用紙をお送りいたしますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第商品発送の手配となります。

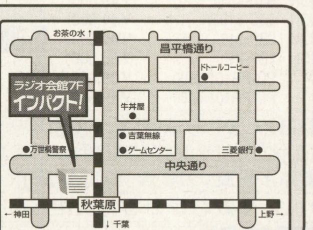
低金利クレジット▶

回数	1	6	12	18	24	36	48
手数料(%)	1.8	3.0	4.6	7.2	9.5	14	18

*上記以外にも、お支払い回数あります。

◆代金着払 商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい。(但し、別途手数料がかかります)また、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

●掲載の価格には、消費税・送料は含まれておりません。　●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方法等を確認の上、送金するようお願いいたします。　●お客様の都合による返品、キャンセルはご容赦下さい。



IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT!

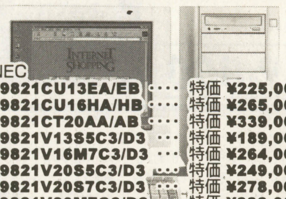
全国通販

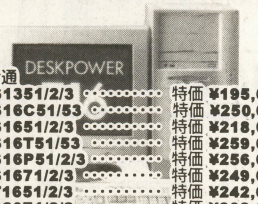
充実したサポート体制（AM10:00〜PM10:00 年中無休）

欲しいと思ったらおまかせ!!

お買得品満載の最新価格情報　パソコンFAX情報 048-651-6434　24時間　えるNet（パソコン通信）048-660-1870

● 新製品情報 ●



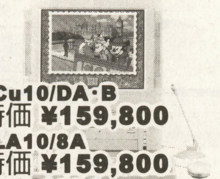


●NEC	
PC-9821CU13EA/EB	特価 ¥225,000
PC-9821CU16HA/HB	特価 ¥265,000
PC-9821CT20AA/AB	特価 ¥339,000
PC-9821V13S5C3/D3	特価 ¥189,000
PC-9821V16M7C3/D3	特価 ¥264,000
PC-9821V20S5C3/D3	特価 ¥249,000
PC-9821V20S7C3/D3	特価 ¥278,000
PC-9821V20M7C3/D3	特価 ¥338,000
PC-9821V20M7E3/F3	特価 ¥368,000
PC-9821Nr12/D10	特価 ¥212,000
PC-9821Nr13/D10A/B	特価 ¥265,000
PC-9821Nr15/S10	特価 ¥305,000
PC-9821Nr15/S14F	特価 ¥328,000
●東芝	
PA1126C9(PROTEGE660)	特価 ¥482,000
Satelite 200 CD 付	特価 ¥192,000

●富士通	
FMVS1351/2/3	特価 ¥195,000
FMVS16C51/53	特価 ¥250,000
FMVS1651/2/3	特価 ¥218,000
FMVS16T51/53	特価 ¥259,000
FMVS16P51/2/3	特価 ¥256,000
FMVS1671/2/3	特価 ¥249,000
FMVT1651/2/3	特価 ¥242,000
FMVS2071/2/3	特価 ¥308,000
FMVT2071/2/3	特価 ¥355,000
FMVT20M71/73	特価 ¥396,000
FMVT20D71/73	特価 ¥425,000
FMVTP2071/2/3	特価 ¥412,000
●シャープ	
MN-5100D	特価 ~~¥277,000~~
MN-6350D	特価 ¥339,800
MN-7350D	特価 ¥486,000

◆ お買い得情報 ◆

限定



■NEC
PC-9821Cu10/DA･B ……特価 ¥159,800
PC-9821LA10/8A ……特価 ¥159,800
PC-9821V12/S7RC ……特価 ¥169,800
PC-9821V13/S5RD（一太郎付）……特価 ¥159,800
PC-9821Cr/13/TA ……特価 ¥159,800

■IBM
APTIVA J33 ……特価 ¥169,800
APTIVA H5E ……特価 ¥258,000

■富士通
FMV 5DTB モデム付（Pentium166MHz）……特価 ¥159,800

■シャープ
PC-A360M ……特価 ¥248,000

■デジタルカメラ（カシオ）
QV-10A 特価 ¥19,800

パソコン本体

●NEC	
PC-9821CT16/FA/FB	¥278,000
PC-9821V13/S5C2/D2	¥198,000
PC-9821V13/S5E2/F2	¥219,000
PC-9821V13/M7C2/D2	¥265,000
PC-9821V16/S5C2	¥199,800
PC-9821V16/M7C2/D2	¥279,800
PC-9821V20/M7C2/D2	¥308,000
PC-9821V20/M7E2/F2	¥332,000
PC-9821XA13/W12	¥158,000
PC-9821XA16/W16	~~¥209,800~~
PC-9821XA16/W30	~~¥235,000~~
PC-9821XV13/W16	~~¥198,000~~
PC-9821XV20/W30	~~¥326,000~~
PC-9821LA10/S8C/D	¥218,000
PC-9821Na12/S8	¥278,000
PC-9821Na12/S10F	¥288,000
PC-9821Na15/X14	¥359,800
●APPLE	
Performa 5280	¥205,000
Performa 5420	¥279,800
Performa 5430	¥258,000
Performa 5440	¥312,000
Performa 6410+15"CRT	¥285,000
Performa 6410+17"CRT	¥339,000
Performa 6420+17"CRT	¥439,000
PowerBook 1400CS/117	¥345,000
PowerBook 1400C/117	¥398,000
PowerBook 1400C/133	¥435,000
PowerBook 5300CS	¥228,000
PowerMac 6300 ソフト付	¥119,800
PowerMac 6300/120	¥165,000
PowerMac 7600/132	¥238,000
PowerMac 8500/180	¥438,000
PowerMac 9500/200	¥535,000
●EPSON	
VM516TS17	¥239,000
VM520TP32	¥285,000
●東芝	
PA1230C9(Satellte430)CT	¥312,000
PA1230CA(Satellte430)CDT	¥344,000
PA1232C9(TECRA510CT)	¥418,000
PA1228C9(TECRA730CT)	¥555,000
PV1008JA(BREZZA5133MB)	¥189,800
PV1009JA(BREZZA5166MB)	¥298,000
PV1010JA(BREZZA5200MB)	¥355,000
●IBM	
APTIVA J3A/X	¥199,800
APTIVA J3C/Y	¥219,000
APTIVA J3E/Z	¥258,000
APTIVA H5F	¥265,000
NEW APTIVA H6F	¥315,000
NEW APTIVA H7G	¥369,000
NEW APTIVA B60	¥325,000
NEW APTIVA B65	¥349,000
NEW APTIVA B75	¥385,000
THINKPAD 535(MF9)	¥278,000
●COMPAQ	
ARMADA1130T	¥229,800
ARMADA4115	¥208,000
ARMADA4120T	¥255,000
ARMADA4125T	¥255,000
ARMADA4130T	¥335,000
PRESARIO 4130（15'）	¥210,000
PRESARIO 4130（17'）	¥238,000
PRESARIO 8716	¥355,000
PRESARIO 3020	¥358,000
●富士通	
FMV50NCS5	¥188,000
FMV52NU2S1/2/3	¥298,000
FMV53NPWS1/2/3	¥359,000
FMV55NA3S1/2/3	¥469,000
●松下	
CF-200PD	¥266,000
CF-200DV	¥290,000
AL-N1T513J5	¥288,000

モデム・TA

LFM-336US	¥14,800
PC-IT55D1	¥39,800
PC-IT55S1	¥27,800
MN128-DSU	¥54,800
TA-B64DSU	¥29,800
INT-64ED	¥29,500
LFM-336BL	¥17,800
Desk Porte 33.6	¥18,800
ME3314C	¥28,800
MS-336EFWM	¥17,500
DFM-336	¥15,800

イメージスキャナ

GT-2000WINP/S/ART	¥32,800
GT-5000WINP/S/ART	¥38,000
GT-8500WIN/ART	¥59,800
GT-9500WIN/ART	¥99,800
CanoScan300	¥35,800
CanoScan600	¥79,800
JX-250W2	¥49,800
Scan Maker E3	¥45,000
SCANJET 4S	¥25,800
SCANJET 4C	¥89,500

デジタルカメラ

C-800L（オリンパス）	¥99,800
C-400L（オリンパス）	¥58,800
DSC-F1	¥65,800
CP-200	¥55,000
QV-100	¥47,500
QV-300	¥55,000
DS-8	¥54,800
DC-25	¥44,800
DC-2V	¥CALL
DC-2L	¥59,800
PowerShot600	¥89,800

RAM

Nb64-16M	~~¥16,300~~
NR64-16M	~~¥16,500~~
NR64-32M	~~¥30,500~~
SIM326-8M	~~¥8,500~~
SIM326-16M	~~¥15,600~~
SIM326-32M	~~¥29,600~~
EDO326-8MX2	~~¥14,000~~
EDO326-16MX2	~~¥26,800~~
EDO326-32MX2	~~¥52,000~~
SDIM646-16M	~~¥16,300~~
SDIM646T-32M	~~¥31,000~~
EMW-16MG	~~¥18,000~~
EMW-32MG	~~¥33,000~~
EMW-64MG	~~¥63,000~~
VMH-16MG	~~¥15,700~~
VMH-32MG	~~¥29,200~~
VMH-64MG	~~¥56,100~~
EN8-16MG	~~¥17,000~~
VD8-16MG	~~¥16,500~~

MO・ZIP ドライブ

LMO-400S	¥39,000
LMO-400NB	¥47,000
LMO-420S	¥44,500
LMO-420NB	¥51,800
LMO-480S	¥48,000
LMO-640S2	¥68,800
MOS-S230	¥44,000
MOS-S640	¥76,000
MOF-230F	¥46,500
MOF-640	¥77,000
MMO-230VB/W	¥42,800
MMO-C230VB	¥53,000
MMO-640B/W	¥79,800
MMO-C640B	¥88,000
SMB-640D	¥67,800
SMB-230D	¥38,800
EZ-110A	¥17,800
EZ-111A	¥18,800

アクセラレータ・サウンド

GA-968V2/PCI	¥19,500
GA-968V4/PCI	¥27,000
GA-PG3D2/PCI	¥15,800
GA-PG3D4/PCI	¥19,800
GA-DRTV2/PCI	¥24,800
GA-DRTV4/PCI	¥28,700
WGP-VG2	¥13,500
WGP-VG4S	¥19,000
SB32IP/DV	¥15,000
SB16W.V/98	¥10,000
SB32IP.ED/DV	¥20,500
SBAWE32AIP./DV	¥28,000
PC-9801-118	¥17,500
QV-WS(WaveStar)	¥18,800

モニター

PC-TM151(TV付)	¥33,800
RD-17F	¥46,800
RD-17GⅡ	¥82,800
RD-17GXⅡ	¥68,000
RD-17V	¥68,000
RD-15M	¥35,800
RD-21G	¥158,000
MF-8515F	¥33,000
MF-8517E	¥52,800
MT-8617E	¥64,800
MT-8617ES	¥72,800
MF-8221E	¥139,000
E35F	¥59,800
E53F	¥78,000
E55D	¥98,000
E57T	¥128,000
CPD-15SF9	¥48,000
CPD-17SF9	¥73,500
CPD-20SF3	¥178,000

HDD 外付

SHD-2G/NB	¥44,500
SHD-BA2000NB	¥46,000
SHD-2000U	¥39,800
SHD-2G/NU	¥39,000
SHD-2000NP	¥53,800
SHD-2000DP	¥53,800
UHDS-2G/UPCI	¥56,000
UHDS-2G	¥43,000
HDVS-2G	¥38,800
HDVS-2G/SPCI	¥50,500
HDS-2G/PCI	¥66,000
DSC-N2000NS	¥49,800
DSC-D2000PS	¥50,000
DSC-S2000S	¥42,800

CD-ROM

CDR-4X	¥79,800
SCD-440	¥18,800
SCD-440-PS	¥26,800
LCW-742	¥73,800
CDS-S10	¥22,000
CDS-D10C	¥33,500
CDV-AB10	¥19,500
CDV-NX8	¥23,000
CDV-NX8/PCSC	¥31,000
CDV-PX12	¥22,500
CDPS-PX10/PCSC	¥35,500
CDP-TX6/PCIDE	¥25,800
CDP-TX10/PCIDE	¥33,000
CDR-VX24	¥70,000
ICD-800PW	¥31,800
PRD-250	¥26,800
PRD-650(KIT付)	¥28,800
LPD-650S	¥43,800
TD-6010V	¥39,500

プリンタ

PICTY200	¥19,800
PM-700C	¥43,800
XJS-400	¥44,800
PICTY400	¥57,000
PICTY80L	¥18,800
PICTY300	¥36,500
PC-PR1000EW	¥38,000
MJ-510C	¥16,800
MJ-810C	¥27,800
MJ-910C	¥44,800
MJ-930C	¥59,800
MJ-5100C	¥95,800
MJ-3000C	¥67,000
LP-700W	¥43,800
LP-8200	¥126,000
BJC-35VⅡ	¥39,500
BJC-210J	¥17,800
BJC-240J	¥26,800
BJC-420J	¥39,800
BJC-410J	¥27,800
BJC-455J	¥49,800
BJC-620JW	¥49,800
LBP-210	¥39,800
LBP-310	¥57,000
DeskWriter 680C	¥39,800
DeskWriter 694C	¥38,000
MD-2300S/J	¥73,000
MD-2010S/J	¥53,000
MD-4000S/J	¥63,800
XJ-300	¥16,500

コンピュータミュージック

ミュージ郎SC-88Pro	¥77,000
ミュージ郎SC-88VL	¥61,500
ミュージ郎SC-88ST	¥46,000
ミュージ郎SC-88ST/SP	¥51,500
Vミュージくん	¥7,800
SC-88VL	¥52,800
SC-88Pro	¥70,000
SCP-55A	¥23,800
S-MPU-ⅡN	¥15,800
CBX-80(D/M/W)	¥64,000
CBX-50(D/W)	¥47,000
QV-MGS(MidiStar/GS)	¥14,500
QV-SBS(SecondBusStar)	¥28,000

その他

AHA-2940/J95	¥27,800
SC-PCI	¥16,000
SC-98-3P	¥10,000
LHA-301	¥11,000
LHA-401	¥16,500
QV-WSMT(WaveSMIT)	¥23,800
QV-SN98(SoundNote)	¥29,800

秋葉原 エリント ☎03-3839-1030㈹ FAX 03-3836-8515
〔振込先〕あさひ銀行 外神田支店（普）1043613 エリント
〒101 東京都千代田区外神田6-15-14外神田ストークビル　営業時間／AM10:00〜PM10:00　年中無休

東大宮 エリント ☎048-667-5876㈹ FAX 048-660-1871
〔振込先〕あさひ銀行 外神田支店（普）1043613 エリント
〒330 埼玉県大宮市東大宮4-27-16　営業時間／AM10:00〜PM6:00　定休日／水曜・日曜・祝日

名古屋 トライミー ☎052-807-1573 FAX 052-807-1579
〔振込先〕あさひ銀行 赤門通支店（普）1034450
〒468 名古屋市天白区横町708　営業時間／AM10:00〜PM6:00　定休日／日曜・祝日

※価格は変動する場合がありますので、お問い合わせ下さい。表示価格はすべて送料、消費税別です。

ご注文の方法

注文の場合は、必ず電話又はFAXにて、在庫・金額・支払方法等を確認の上、お申し込み下さい。**全メーカー保証付**

●お支払方法

銀行振込
電話にてお申し込み下さい。

代金着払
商品到着時に確認した金額をお支払い下さい。（代金引手数料がかかります。）

現金書留
電話にて、在庫・金額を確認の上、お送り下さい。

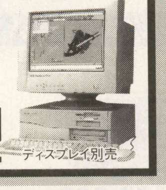
クレジット
電話にてお申し込み下さい。

超優良中古パソコン

選りすぐりのお買い得特価情報勢揃い!!

PC-9821Xa10/K8（16MBに増設）+D151（15"マルチシンクディスプレイ）セット

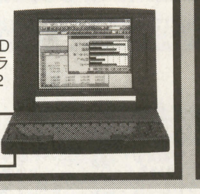
●本体
PC-9821Xa10/KB
（Pentium/100MHz/16MB/850MBHD/CD（4倍速）/Win95）
●ディスプレイ
D151（15インチマルチシンク／1120×768）



セット大特価 **¥155,000**

PC-9821Nd2（レベルアップバージョン）

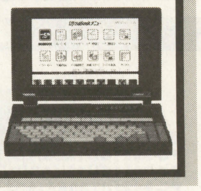
Win95に対応した
これからのカラーノート登場
（486DX2/50MHz/17MB/540MBHD/10.4インチ デュアルスキャンSTNカラー液晶/PCカードスロット:TYPE II ×2/赤外線通信I/F）



現金大特価 **¥158,000**

Dyna Book EZ（32ビットブックコンピュータ）+プリンタセット

本体（386SX/12MHz/2MB/10インチ白黒液晶/A4サイズ・2.4kg）
（一太郎dash&ロータス1-2-3/日本語MS/DOS V3.1内蔵）
プリンタ　PR-48
（10インチ巾熱転写プリンタ）



セット大特価 **¥39,800**

デスクトップ(5インチ)

品名	標準価格	販売価格
PC-9801DX5（286/12MHz/640KB/40MBHD）	¥468,000▶	¥14,800
PC-9801RA51（386/20MHz/1.6MB/40MBHD）	¥668,000▶	¥18,500
PC-9801DA5（386/20MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源）	¥598,000▶	¥21,000
PC-9801DA7（386/20MHz/1.6MB/100MBHD/FM音源）	¥698,000▶	¥26,000
PC-9801FX5（386SX/16MHz/640KB/40MBHD/FM音源）	¥398,000▶	¥23,000
PC-9801FS2（386SX/20MHz/1.6MB/FM音源）	¥348,000▶	¥20,000
PC-9801FA2（486SX/16MHz/1.6MB/FM音源）	¥458,000▶	¥25,000
PC-9801FA5（486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源）	¥578,000▶	¥30,000
PC-9801FA7（486SX/16MHz/1.6MB/100MBHD/FM音源）	¥648,000▶	¥35,000
PC-98RL/5（386/20MHz/1.6MB/40MBHD/ハイレゾ）		¥23,000
PC-H98/70-100（386/33MHz/1.5MB/100MBHD/ハイレゾ）	¥1,680,000▶	¥19,000
PC-H98S/8-002（486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル）	¥548,000▶	¥23,000
PC-H98S/8-100（486SX/20MHz/1.6MB/100MBHD/ノーマル）	¥798,000▶	¥33,000
PC-H98/90-002（486SX/25MHz/3.5MB/ハイレゾ）	¥895,000▶	¥30,000
PC-H98/90-100（486SX/25MHz/3.5MB/100MBHD/ハイレゾ）	¥1,145,000▶	¥40,000
PC-H98/100-100（486/25MHz/7.5MB/100MBHD/ハイレゾ）	¥2,150,000▶	¥50,000
PC-286VG-STD（エプソン）（286/12MHz/640KB）		¥7,000
PC-386V(R)-STD（エプソン）（386/16MHz/640KB）		¥14,000
PC-386G-STD（エプソン）（386/33MHz/1.5MB）		¥18,000

デスクトップ(3.5インチ)

品名	標準価格	販売価格
PC-9801ES2（386SX/16MHz/640KB）	¥448,000▶	¥16,000
PC-9801DX/U5（286/12MHz/640KB/40MBHD）		¥18,000
PC-9801DS/U2（386SX/16MHz/640KB/FM音源）	¥358,000▶	¥18,000
PC-9801DS/U5（386SX/16MHz/640KB/40MBHD/FM音源）	¥508,000▶	¥23,000
PC-9801DA/U2（386/20MHz/1.6MB/FM音源）	¥448,000▶	¥21,000
PC-9801DA/U5（386/20MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源）	¥598,000▶	¥26,000
PC-9801FX/U5（386SX/16MHz/640KB/40MBHD/FM音源）	¥398,000▶	¥28,000
PC-9801FA/U2（486SX/16MHz/1.6MB/FM音源）	¥458,000▶	¥32,000
PC-9801FA/U5（486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/FM音源）	¥578,000▶	¥38,000
PC-9801FA/U7（486SX/16MHz/1.6MB/100MBHD/FM音源）	¥648,000▶	¥43,000
PC-9801BX/U2（486SX/20MHz/1.6MB）	¥218,000▶	¥33,000
PC-9801BA/U2（486DX2/40MHz/1.6MB）	¥328,000▶	¥38,000
PC-9821AS/U2（486SX/33MHz/3.6MB/FM音源）	¥448,000▶	¥52,000
PC-9821AP/U2（486DX2/66MHz/3.6MB/FM音源）	¥550,000▶	¥58,000
PC-9821AP/U7（486DX2/66MHz/5.6MB/120MBHD/FM音源）	¥650,000▶	¥69,000
PC-9821An/U8（Pen./90MHz/7.6MB/340MBHD/FM音源）	¥720,000▶	¥120,000
PC-9821Af/U9（Pen./60MHz/7.6MB/510MBHD/FM音源）	¥1,200,000▶	¥110,000
PC-9821Xa/C9W（Pen./90MHz/8MB/540MBHD/CD-ROM(2倍)/FM音源）	¥730,000▶	¥123,000
PC-9821XA7/C8（Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/FM音源）	¥298,000▶	¥125,000
PC-9821XA9/C4（Pen./90MHz/8MB/420MBHD/CD(4倍)/FM音源）	¥358,000▶	¥128,000
PC-9821XA10/K8Z（Pen./100MHz/16MB/850MBHD/CD(4倍)/3Dマルチメディアアクセラ/Win95+一太郎V.6.3+バーチャルファイター+パンツァードラゴン） 新品		¥145,000
PC-9821XA10/C12（Pen./100MHz/16MB/1.2GBHD/CD(4倍)/PCMCIA/Win3.1/FM音源）	¥498,000▶	¥138,000
PC-9821XA10/K12（Pen./100MHz/8MB/1.2GBHD/PCMCIA/CD(4倍)/Win95）		¥140,000
PC-9821CX2/S15T（Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/14.4kbpsモデム/15"マルチシンク/FM音源）	¥398,000▶	¥138,000
PC-9821V7/S5KA（Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/一太郎+1-2-3/15"マルチシンク/FM音源）	¥238,000▶	¥135,000
PC-286UX-STD（エプソン）（286/12MHz/640KB）		¥10,000
MacLC II（アップル）（4MB/80MBHD）		¥23,000
Mac II Ci（アップル）（8MB/100MBHD）		¥28,000
Mac II Si（アップル）（5MB/80MBHD）		¥25,000
Performa588（アップル）（68LC40-66/33MHz/8MB/500MBHD/CD/CRT一体型）		¥78,000
Performa588（アップル）（(HD800MBタイプ)+カラースタイルライター2200）セット		¥95,000
ハンステック社（DOS/V）（486DX2/66MHz/16MB/340MBHD）		¥49,800

ディスプレイ

品名	標準価格	販売価格
N5913L（14"カラー：640×400/0.31mmデジアナ共用）		¥8,000
N5913U（14"カラー：640×400/0.28mmデジアナ共用）	¥105,000▶	¥9,800
PC-KD854N（14"カラー：640×400/0.39mm）	¥84,800▶	¥7,000
PC-KD882（15"カラー：640×400/0.31mm）	¥89,800▶	¥8,800
PC-KD881（15"カラー：640×400/0.28mm）	¥118,000▶	¥9,800
PC-KD1521（15"カラー：640×400/0.31mm）	¥89,800▶	¥11,800
PC-KD1511（15"カラー：640×400/0.28mm）	¥118,000▶	¥12,800
PC-KD1522（15"マルチモード：640×400、640×480/0.31mm）	¥99,800▶	¥19,000
PC-KH1512（15"カラーPC-H98専用ハイレゾ：640×750/0.28mm）		¥15,000
PC-TV354（15"カラーTVチューナー付：640×400/0.39mm）	¥110,000▶	¥13,000
PC-TV455（15"カラーTVチューナー付：640×400/0.31mm/15～17KHz/22～25KHz/29～34KHz）		¥24,000
PC-TV472（21"カラーTVチューナー付：640×400/0.39mm）	¥198,000▶	¥29,000
PC-TM151（15"マルチシンク/1280×1024/0.28mm/TVチューナー付）	¥79,800▶	¥33,000
PC-KM153（15"マルチシンク/1120×768）		¥28,000
PC-KM171（17"マルチシンク/1280×1024）	¥258,000▶	¥46,000
STD9750（アップル）（SUPER MAC19"）（19"カラー1024×768/0.31mm）		¥43,000
UE-ID02（シャープ）（14"カラー98用：640×400/0.39mm）		¥6,000
XC-1498C II（三菱）（14"カラー：640×400/0.31mm）		¥9,500
A6009（アクシル社製）（20"マルチシンク/98・DOS/V対応/1280×1024/0.3mm）		¥95,000

ノート・ラップトップ

品名	標準価格	販売価格
PC-9801NV（V30HL/16MHz/640KB）	¥248,000▶	¥19,800
PC-9801NS（386SX/12MHz/640KB）	¥298,000▶	¥33,000
PC-9801NS/20（386SX/12MHz/640KB/20MBHD）	¥448,000▶	¥38,000
PC-9801NS/E20（386SX/16MHz/640KB/20MBHD）	¥378,000▶	¥43,000
PC-9801NS/L（386SX/20MHz/640KB）	¥288,000▶	¥47,000
PC-9801NS/T（386SX/20MHz/640KB）	¥288,000▶	¥47,000
PC-9801NS/T40（386SX/20MHz/640KB/40MBHD）	¥398,000▶	¥53,000
PC-9801NA40（486SX/20MHz/2.6MB/40MBHD）	¥438,000▶	¥69,800
PC-9821Ne（486SX/33MHz/2.6MB/TFTカラー）	¥588,000▶	¥108,000
PC-9821NE3（486DX2/50MHz/2MB/TFTカラー）	¥258,000▶	¥128,000
PC-9821Nd2（RAM・HD増設）（486DX2/50MHz/17MB/540MBHD/STNカラー）		¥158,000
PC-9821Nd2/5（486DX2/50MHz/8MB/540MBHD/STNカラー）		¥148,000
PC-9821Ne2/340（486SX/33MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー）	¥578,000▶	¥138,000
PC-9801NS/340（486DX2/50MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー）	¥730,000▶	¥148,000
PC-9821NP/340（486DX4/75MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー）	¥840,000▶	¥153,000
PC-9821Lt/350A（486DX2/50MHz/7.6MB/340MBHD/STNカラー/Win3.1+一太郎+1-2-3）	¥438,000▶	¥128,000
PC-9821Lt2/3A（486DX2/50MHz/8MB/340MBHD/TFTカラー/Win3.1+一太郎+1-2-3）	¥378,000▶	¥138,000
PC-9801LX4（ラップトップ：286/12MHz/640KB/20MBHD）	¥588,000▶	¥16,000
PC-9801LS2（ラップトップ：386/16MHz/640KB）	¥628,000▶	¥18,000
PC-9801LS5（ラップトップ：386/16MHz/640KB/40MBHD）	¥866,000▶	¥23,000
PC-9801T/W2（ラップトップ：386SX/16MHz/640KB/3.5FD×2）	¥548,000▶	¥24,800
PC-9801T/W5（ラップトップ：386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD）	¥758,000▶	¥29,800
PC-9801T/F51（ラップトップ：386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/TFTカラー）	¥850,000▶	¥49,800
PC-9801T/F71（ラップトップ：386SX/16MHz/1.6MB/100MBHD/TFTカラー）	¥950,000▶	¥56,000

ハードディスク

品名	標準価格	販売価格
PC-9801RA-35L（内蔵HDD：RX, RA, RL, DX, DA用40MB）		¥5,000
PC-9801B-36（内蔵HDD：98BX, BA用80MB）		¥6,000
PC-9821A-E06（内蔵HDD：98MATE用240MB）		¥12,000
PCNTHD20（エプソン）（386NOTE A用20MB）		¥3,000
PACKE80（内蔵HDD：98NOTE用80MB）		¥6,000
INTER120A（内蔵HDD：98MATE用120MB）		¥8,000
INTER170A（内蔵HDD：98MATE用170MB）		¥11,000
LHD-MA120P（ロジテック）（内蔵HDD:98MATE用120MB）		¥8,000
LHD-MA240（ロジテック）（内蔵HDD：98AP, As, Ae用240MB）		¥10,000
DNG-1024（メルコ）（内蔵HDD：98BX4専用1GMB）		¥24,000

プリンタ （レーザープリンタはトナー別途販売）

品名	標準価格	販売価格
PC-PR201/45L（136桁シリアル：漢字45字/秒）	¥95,000▶	¥23,000
PC-PR201/63A（136桁シリアル：漢字63字/秒）	¥158,000▶	¥34,000
PC-PR201X（136桁シリアル：漢字80字/秒）	¥275,000▶	¥37,000
PC-PR201/80A（136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒）	¥275,000▶	¥43,000
PC-PR150N（A4対応日本語熱転写プリンタ）	¥74,800▶	¥8,800
PC-PR1000（日本語レーザー：A4対応/PC-9801用）	¥259,000▶	¥18,000
PC-PR2000/2（日本語レーザー：B4対応）		¥36,000
PC-PR2000/4（日本語レーザー：B4対応）		¥55,000
LBP-B406S（キャノン）（日本語レーザー：B4対応）	¥588,000▶	¥32,000
LBP-B406E（キャノン）（日本語レーザー：B4対応）		¥58,000
LBP-B406G（キャノン）（日本語レーザー：B4対応）		¥59,000
LBP-A304E II（キャノン）（日本語レーザー：A3対応）		¥79,000
マイクロライン801PS（沖電気）（B4対応レーザープリンタ）	¥898,000▶	¥26,000

周辺機器

品名	標準価格	販売価格
PC-H98-B12（PC-H98, SV-H98用SCSIインターフェースボード）		¥5,000
PC-9821A-E01（ウィンドウアクセラレータボード）	¥70,000▶	¥12,000
PC-9821NA-C01（PC-9821NA7, NX/3 増設CD-ROM）		¥9,000
XM-5522B（DOS/V用6倍速CD-ROM）		¥6,800
CXA-602（98/DOS/V対応、4倍速外付CD-ROM） 新古品	¥42,800▶	¥7,000
CN-SC43（緑電子）（98NOTE、DOS/V対応、PCカード、SCSI2） 新古品	¥24,800▶	¥12,000
PC-9831-VW2（外付3.5"FDD×2）		¥15,000
PC-9831-MF2（外付5"FDD×2）		¥15,000
PC-IN500/4C（カラーイメージスキャナ/GP-IBのI/F付）	¥304,000▶	¥23,000
GT-6000（エプソン）（カラーイメージスキャナ）	¥185,000▶	¥24,000
DF1414EX（T.D.K）（PC-98ノートモデム14,400bps）		¥8,800
V34ES2-W（ヒューコム）（PC-98・DOS/V用モデム28,800bps）		¥13,000
PV-EF288WW（アイワ）（PC-98・DOS/V用モデム28,800bps）		¥14,000
GX22-1M（ユニテック）（プリンタバッファ1MB）		¥8,000
PC-9872R（カウント付バスマウス）		¥1,500
MDP-21（プリンタ切換器1：2）		¥3,000
PC-PR201X-04（PC-PR201X/65A用シートフィーダ）		¥8,000
PF-2（キャノン）（LBP-B406E, B406E II用ペーパーフィーダ）		¥5,000
PC-PR201/65-11（カラーキットPC-PR201/65用） 新古品		¥8,000

ラムボード

品名	標準価格	販売価格
PC-9801DS-02（PC-9801DS用2MB）		¥4,000
EDS-4000（PC-9801DS専用4MB）		¥8,000
EDA-4000S（PC-9801DA専用4MB）		¥8,000
EDA-12ML（PC-9801DA専用12MB）		¥20,000
MRA-4000（PC-9801RA21, 51専用4MB）		¥8,000
PC-9801FX-11（PC-9801FX専用4MB）		¥8,000
EFA-4000（PC-9801FA用4MB）		¥8,000
PIO-RL34-4M（PC-9801RL専用4MB）		¥8,000
EHS-6000（PC-H98model専用6MB）		¥12,000
EHS-12M（PC-H98model専用12MB（100は除く））		¥24,000
XMC-2000（汎用2MB）		¥4,000
PIO-PC34HA-2M（汎用2MB）		¥4,000
PIO-9234G-2MF（2MB）（PC-9801E/F/M/U/VM/UV/VXのI/Oバンク方式EMSは不可）		¥2,000
PIO-98NT-4MB（PC-9801N, NV, NS用4MB）		¥8,000
RCD-6000（PC9801N, NS, NS/T, NS/L, NA用6MB）		¥12,000
RCS-8000（PC-9801N, NS用8MB）		¥14,000
NE34A-4M（NS/A, NE用4MB）		¥4,000
ENA-8000（PC-9801NA, NA/C用8MB）		¥14,000
PC-9821N-B01（PC-9821NE2, ND, NP用4MB）		¥4,000
NP34-32M（PC-9821NE2/ND/NP用32MB）		¥28,000
PC-9821LD-B02（PC-9821NE3/LD/NA7用8MB）		¥8,000
LD34-32M（NE3, LD, NA7用32MB）		¥28,000
2432-Y（I.B.M.）（I.B.M.230CS用4MB）		¥4,000
VCA-8M（COMTURA用8MB）		¥14,000
PCLRB2（エプソン）（2MBメモリーボードPC-386LS/286LS用）		¥4,000
EP-286BOOK-4M（286BOOK用4MB）		¥8,000
EP-386X-4M（386用4MB）		¥8,000
PIO-SIM61-2M（増設RAMサブボード2MB）		¥4,000
NE-SIM32-H16M（PC-9821XE, XS, 16MB）		¥14,000
FT432-16N（ThinkPad530Cs, PC-9821Lt/Ld/Ne3/Nd2/Na7用16MB）	¥86,000▶	¥14,000

※クレジットによるお支払いも承っております。
（10万以上お買い上げの場合）
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

ホームページ開設！
http://www.prins.co.jp/price/home.htm

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！
●年中無休・24時間アクセスOK！
●電子メールでのご注文OK！
●メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
（2400～28800bps）

●全商品保証付き●代金引換システム●土日祝祭日配達OK

ハイテクとハイタッチな心でビジネスをバックアップ

PACIFIC RENTAL パシフィック レンタル
中古パソコン販売センター

土曜日も営業致しております。

ご注文・お問い合わせ
TEL.03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックレンタル　〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル　営業時間／月～金9：30～19：00 土9：30～18：00　定休日／日・祝日

Computer Station ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30〜PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）

秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ
03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298

店頭でのお持ち帰りもできます。
（駅より徒歩10分）
JR北千住

日本全国
通信販売でもOK!!

代金着払いシステム有り!即日発送O.K!!

Microsoft® Official Dealer

セット内容は変更自由です!!

※商品の価格は変動する場合があります。

※写真と商品は一部異なる場合があります。

NEC
PC-9821V20/M7C3
PC-9821V20/M7D3

VALUE STAR NEW

特価 ¥335,800
特価 ¥335,800

NEC
PC-9821V16/M7C3
PC-9821V16/M7D3

VALUE STAR NEW

特価 ¥259,800
特価 ¥259,800

NEC
PC-9821V20/S7C3
PC-9821V20/S7D3

VALUE STAR NEW

特価 ¥269,800
特価 ¥269,800

NEC
PC-9821V20/S5C3
PC-9821V20/S5D3

VALUE STAR NEW

特価 ¥235,800
特価 ¥235,800

NEC
PC-9821V13/S5C3
PC-9821V13/S5D3

VALUE STAR NEW

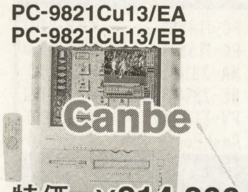
特価 ¥189,800
特価 ¥189,800

NEC
PC-9821Ct20/A·A
PC-9821Ct20/A·B

Canbe NEW

特価 ¥329,800
特価 ¥329,800

NEC
PC-9821Cu13/EA
PC-9821Cu13/EB



Canbe

特価 ¥214,800
特価 ¥214,800

NEC
PC-9821Na15/X14
16MB RAM HDD 1.4GB
6倍速CD-ROM
12.1TFTカラー1024×768

Lavie

特価 ¥349,800

NEC
PC-9821Nr15/S14F
PC-9821Nr15/S10

Lavie

特価 ¥314,800
特価 ¥294,800

NEC
PC-9821Nr13/D10
PC-9821Nr12/D10

Lavie

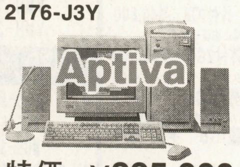
特価 ¥265,800
特価 ¥214,800

FUJITSU
FMV-S165
FMV-S167

DESK POWER

TEL特価

IBM
2176-J3C
2176-J3Y



Aptiva

特価 ¥225,000
特価 ¥225,000

CPU

NEC PC-9821V16/S5C2
Pentium®プロセッサ166MHz
RAM 16MB HDD 1.6GB
6倍速CD-ROM
FAXモデム内蔵
一太郎 or WORD
MS-Win95 インストール済
15" CRT付

特価 ¥188,000

NEC PC-9821La10/8A
Pentium®プロセッサ100MHz
RAM 16MB HDD 810MB
9.5インチTFT液晶ディスプレイ
MS-一太郎+ロータス
インストール済

特価 ¥179,800

NEC	PC-9821Rv20/N20	¥359,800	NEC	PC-9821La10/S8C·D	¥209,800
	PC-9821Xa13/W12	¥169,800	FUJITSU	DESK POWERシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xa16/W16	¥189,800		FMV-BIBLO	TEL特価
	PC-9821Xa16/W30	¥218,000	Panasonic	AL-NIT513J5	¥275,800
	PC-9821Xv13/W16	¥188,000	IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xv20/W30	¥298,000		Think Pad 535 MF-9	¥289,800
	PC-9821V12/S7RC·RD	¥169,800	東芝	Libretto30（アプリ無モデル）	¥129,800
	PC-9821V13/S5RDJ	¥169,800		Libretto30（アプリ付モデル）	¥139,800
	PC-9821Ct16/FA·FB	¥265,800	シャープ	Mebius	TEL特価
	PC-9821Na12/S10F	¥289,800		MI-10DC	TEL特価

今月のおすすめ品

NEC
PC-9821V16/M7C2·D2
Pentium®プロセッサ166MHz
RAM 32MB HDD 3GB
6倍速CD-ROM
FAXモデム内蔵
一太郎+ロータスorWORD+Excel
MS-WIN95インストール済
17"CRT付

特価 ¥229,800

NEC
PC-9821V13/S5RDJ
Pentium®プロセッサ133MHz
RAM 16MB HDD 850MB
4倍速CD-ROM
FAXモデム内蔵
MS-Win95
Word、Excel インストール済
一太郎Ver.7（サービス）
15"CRT付

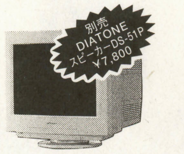
特価 ¥179,800

富士ゼロックス
LW1040W II
レーザープリンター
解像度 1200DPI相当
用 紙 A4〜A5、ハガキ、OHP、ラベル紙

特価 ¥32,800

CRT

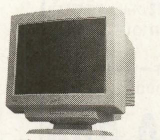
三菱 **RD-17G II**



別売 DIATONE スピーカーDS-51P ¥7,800

TEL特価

iiyama **MT-8617E**



特価 ¥64,800

三菱	RD-17V	¥69,800
	RD-17GX II	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥115,800
	E55D	¥95,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	TEL特価
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MT-8617ES	¥71,800
NEC	KM-173R2	¥65,800
	KM-175	¥77,800
	TM-151	¥32,800
	TM-171	¥83,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON **PM-700C**

特価 ¥45,800

キヤノン **BJC-455J**

特価 ¥49,800

EPSON	PM-810C	¥28,800
	MJ-930C	¥59,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥64,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-510C	¥19,800
	MJ-5100C	¥88,800
	LP-700W	¥43,800

EPSON	MJ-6000C	¥104,800
	LP-8300	¥129,800
アルプス	MD4000J	¥59,800
	MD2010J	¥44,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PR201/40	¥34,800
	PICTY-300	¥39,800
キヤノン	BJC-35V II	¥35,800
	BJC-210J	¥19,500
	BJC-240J	¥27,800
	BJC-420J	¥37,800
	BJC-620JW	¥44,800
	LBP-720	¥125,000
	LBP-730	¥149,800
	LBP-310	¥54,500

PD·CD-ROM·MO·他

I/O DATA	CDR-VX24	¥67,800
	CDV-NX8	¥23,800
	CDV-AB10	¥19,800
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥43,800
キャラベル	CDR-4X	¥87,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PN	¥29,800
EPSON	ZIP DRIVE	¥18,800

FAXモデム・他

マイクロコム	DESK PORTE-336W	¥18,800
I/O DATA	DFM-336	¥22,800
	TA-B64DSU	¥32,800
TDK	DF-2814B/Z	¥19,800
サン電子	MS-336EF	¥16,800
	MS-336AF-W	¥18,800
NEC	IT-55DSU	¥37,800
	コムスターズプラスPCダッシュ	¥39,800

スキャナ

SHARP	JX-250W2	¥47,800
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥45,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥38,800
	GT-8500WIN	¥58,800
	GT-9500WIN	¥96,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-100	¥29,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	¥79,800

ワープロ

SHARP	MR-1	¥159,800
FUJITSU	LX-3500CT	¥109,800
東芝	JW-98GT	¥109,800

HDD

ウエスタンディジタル	WDAC21200（1.2GB IDE）	¥24,800
	WDAC21600（1.6GB IDE）	¥26,800
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800

ODP・アクセラレータ

カノープス	PWT64V MP98	¥29,800
インテル	PODP3V166	¥54,500
	PODP3V150	¥39,500
	PODP3V125	¥31,500

RAM

I/O DATA	NE-SIM×b8M×2	¥16,800
	NE-SIM×b16M×2	¥24,800
ノーブラ	72PIN8MSIMM（ノンパリ）	¥6,800
	72PIN16MSIMM（ノンパリ）	¥11,800
	EDO-8M	¥6,800
	EDO-16M	¥11,800

ソフト

ジャストシステム	一太郎Ver.7forWin95（乗）	¥9,980
マイクロソフト	MS-office95	TEL特価
クレオ	筆まめ Ver.7 for Win95	¥4,980
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り
●全国どこでも通販クレジット
●身分証明書、印鑑持参
●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
（但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます）

メーカー・販売店様、卸しも致します! ＄即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA NICOS JCB AMX etc.カードでの支払いもOK!

お振込先 三和銀行 千住支店㊟3585676 ポイント

1/6-1/31

新春激安

セール実施中

埼玉・坂戸市より 全国通販

AM10:30 -PM7:30（水曜定休）CALL受付!

通販受付ダイヤル **0492-89-2369**

明けましておめでとうございます。今年もよろしくお願いします。
メーカー保証付・初期不良新品交換・NECパソコンの買取、下取、中古販売

FAX 83-0863

初心者大歓迎の店

安心サポート 周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

通販特価は12月15日現在のもので、変動する場合があります。
尚、特価には消費税、配送、サポート料等は、含まれておりません。

今月のおすすめセット

セットの組み合せ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて、自由に設定できます。

2-B1 NEC 98バリュースターV13セット

- PC-9821V13／S5C3,D3
  P-133MHz メモリ32MB HD1.2GB CD(8倍速) モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 15″CRTモデル
- カラープリンタ PR101／J200
- プリンタケーブル
- マウスパッド ●キーボードカバー

合計定価 ¥354,000

通販特価 **¥230,000**

2-B2 富士通 デスクパワーS165セット

- FMVS165A1,165A3
  P-166MHz メモリ32MB HD1.6GB CD(8倍速) モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 15″CRTモデル
- カラープリンタ BJC-410J
- プリンタケーブル
- マウスパッド ●キーボードカバー

合計定価 ¥404,200

通販特価 **¥285,000**

2-B3 IBM アプティバH5Eセット

- Aptiva H5E
  P-150MHz メモリ16MB HD2.5GB CD(8倍速) モデム28.8K ワープロ表計算ソフトetc 17″CRTモデル
- カラープリンタ PM-700C
- プリンタケーブル
- マウスパッド ●キーボードカバー

合計定価 OP

通販特価 **¥320,000**

オリジナルパソコン作れます DOS／Vパソコン組立講習実施中!

DOS／Vパーツ CPU・マザーボード・ケース・HDD・FDD・CD-ROM
メモリ・ビデオカード・キーボード・CPUクーラー・マウスetc

パソコン

NEC	PC-9821V13/S5C3,D3	¥199,000
	PC-9821V20/S7C3,D3	¥244,000
	PC-9821V20/M7C3,D3	¥351,000
	PC-9821CU13/EA,B	¥233,000
	PC-9821CT20/AA,B	¥346,000
	PC-9821NR13/D10A,B	¥277,000
	PC-9821NR15/S14F	¥335,000
IBM	Aptiva H5F	¥289,000
	Aptiva B60	¥328,000
富士通	DESK POWER-S1651,3	¥229,800
	DESK POWER-S1671,3	¥259,800
	DESK POWER-S2071,3	¥319,800
MAC	Performa 5430	¥258,000
	PowerBook 1400Cs	¥348,000
SHARP	MN-7150	¥348,000
	MN-5100D	¥369,000
	PC-W100	¥348,000
東　芝	BREZZA PA-5166	¥278,000
	ﾘﾌﾞﾚｯﾄ PA-1236CA	¥149,000
SOTEC	Quattoro V150X	¥419,000

他機種についても、お問い合わせ下さい。

モニタ

21″	飯山	MF-8221E	¥148,000
	三菱	RD-21G	¥158,000
17″	三菱	RD-17F	¥ 55,000
	三菱	RD-17GX2	¥ 72,800
	ソニー	CPD-17SF9	¥ 74,800
	飯山	MT-8617E	¥ 72,800
	NEC	PC-KM173R	¥ 64,800
15″	ソニー	CPD-15SF9	¥ 39,800
	NEC	PC-TM151(TV)	¥ 34,800

他機種についても、お問い合わせ下さい。

新古パソコン

NEC	PC-9821V12/S7RC	¥182,000
	PC-9821V12/S5RD	¥175,000
	PC-9821CX/S2	¥100,000
	PC-9821CU10/DA	¥178,000
	PC-9821CT16/FA	¥278,000
IBM	Aptiva 770	¥198,000
Apple	PM6200/120SP	¥129,800
FUJITSU	FMV-SE253	¥188,000
	FMV-SE271	¥218,000
	FMV-SE273	¥218,000

全品取寄せメーカー在庫限りで完売です

プリンタ

ｷﾔﾉﾝ	BJC-35V2	¥ 38,800
	BJC-240J	¥ 29,800
	BJC-420J	¥ 42,800
	BJC-620JW	¥ 49,800
	LBP-210	¥ 42,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PM-700C	¥ 47,800
	MJ-810C	¥ 29,800
NEC	MJ-3000C	¥ 64,800
	PC-PR101/J200	¥ 29,800
	PC-PR1000EW	¥ 39,800
ｱﾙﾌﾟｽ	MD-2300J	¥ 78,000
	MD-4000J	¥ 62,800

旧製品カラープリンタ処分特売!

フロッピーディスク

αﾃﾞｰﾀ	3.5″X1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 14,500
	3.5″X2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 21,800
	5″X1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 19,500
	5″X2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ	¥ 28,800

ハードディスク

	98BX,BA,Xe,Xs,Xp,Bs,Bp,BX2,BS2,BA2専用ベイ			
ﾒﾙｺ	DNB-340	内蔵340MB	¥24,800
	98Xa7,Xa9,Xa10,Xa12,Xa13,Xa16,Xa20,Vｼﾘｰｽﾞ,ﾄﾞﾗｲﾌﾞﾍﾞｲ		
	DBI-N2000	内蔵2GB	¥42,800
	98NOTE NS/E,NS/R,NS/T,NX/C,NS/A,NA,Ne		
	DNN-T540	内蔵540MB	¥32,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13		
	DNN-T1000	内蔵1GB	¥39,800
	PC-9801,PC9821ｼﾘｰｽﾞ(一部の機種を除く)		
	DSC-N2000N	外付2GB	¥54,800
	DOS／V(OADG仕様)マシン		
	DSC-1024V	外付1GB	¥42,800
	98BX,BA,Xe,Xs,Xp,Bs,Bp,BX2,BS2,BA2専用ベイ		
ICM	INTER340B	内蔵340MB	¥19,800
	PC-9821シリーズ PCIバス		
IOﾃﾞｰﾀ	HDS-1G/98PCI	外付1GB	¥46,800
	PC-9801,9821ｼﾘｰｽﾞ(一部の機種を除く)		
	HDV-2G/98	外付2GB	¥45,800
	DOS／V(OADG仕様)マシン		
	HDV-2G/ISA	外付2GB	¥49,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13		
	HDNS-1G	内蔵1GB	¥39,800
	Apple Macintosh		
	HDS-1G/AP-L	外付1GB	¥34,800
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用		
	HDI-1.7G	内蔵1.7GB	¥34,800
	PC-9801,9821シリーズ(一部の機種を除く)		
ﾛｼﾞﾃｯｸ	SHD-BA1000P	外付1GB	¥35,800

グラフィックアクセラレータ

ﾒﾙｺ	WGP-VG4S	¥ 19,900
	WGN-V4	¥ 18,400
IOﾃﾞｰﾀ	GA-DRV4/98	¥ 18,800
	GA-PG3D4/98PCI	¥ 19,900
	GA-PG3D4/PCI	¥ 19,900
ｶﾉｰﾌﾟｽ	PW-T64VMP98	¥ 30,800

他機種についても、お問い合わせ下さい。

メモリ

IOﾃﾞｰﾀ	NE-SIMXB-8MX2	¥14,800
	NE-SIMXB-16MX2	¥27,800
	NE-EDO-16MX2	¥27,800
	NE-EDO-32MX2	¥54,800
	ED0326-8MX2	¥14,500
	ED0326-16MX2	¥25,800
	DV-SIM326-8MX2	¥14,500
	DV-SIM326-16MX2	¥25,800
ﾒﾙｺ	EMW-P16MG	¥14,800
	EMW-P32MG	¥27,800
	EMH-16MG	¥14,800
	EMH-32MG	¥27,800
	VMH-16MG	¥14,500
	VMH-32MG	¥25,800

CD／MOドライブ

ﾒﾙｺ	MOS-A230(MAC)	¥48,800
	MOS-S230	¥47,800
	MOS-S640	¥89,800
IOﾃﾞｰﾀ	RM-MO640F	¥79,800
	RM-MO230F/AP(MAC)	¥49,800
ｱｲﾄﾞﾙ	CS-M230PA	¥47,800
ﾒﾙｺ	CDI-8FB	¥19,800
	CDS-S10	¥27,800
ICM	CD-910S-X	¥24,800
ｿﾆｰ	PRD-650(NOTE)	¥27,800
IOﾃﾞｰﾀ	CDV-PX12	¥26,800
	CDV-AB10	¥19,900
	CDV-NX8/PCSC	¥32,500
	CDP-TX10/PCIDE	¥33,800
TEAC	CD-600S	¥19,800
ｸﾘｴｲﾃｨﾌﾞ	CDUG61/DV（DOS/V 6倍速 ゲーム4本付）	¥18,800

モデム&TA

NEC	PC-IT45S1	¥32,800
	PC-IT55D1	¥43,800
ｵﾑﾛﾝ	MA-2814	¥19,800
	ME-2814C(NOTE)	¥32,800
ｱｲﾜ	PV-EF2880	¥21,800
ﾏｲｸﾛｺﾑ	DeskPorte 366	¥19,800

デジタルカメラ

キヤノン	PowerShot 600	¥94,800
コダック	DC25	¥47,800
リコー	DC-2L	¥59,800
ソニー	DSC-F1	¥69,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥18,800
	PC-9801-118	¥17,000
Qﾋﾞｼﾞｮﾝ	WaveStar	¥17,800
	WaveSMIT	¥24,800
	Midi Star/GS	¥14,800

スキャナ

ｷﾔﾉﾝ	CanoScan300	¥37,800
EPSON	GT-5000WINP	¥42,800

ビジネスソフト

MS-OFFICE PRO95	¥35,000
SUPER OFFICE 96	¥26,500
一太郎ver7キャンペーン	¥18,000
Daisy Art 95	¥24,800

ご希望のソフトを指定していただければ、お取寄せ致します

ゲームソフト

25%OFFより（一部のゲームソフトを除く） 新作予約受付中!

小・中・高生 会員大募集

成績アップ学習ソフト=ラインズ先生Win95 新発売

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

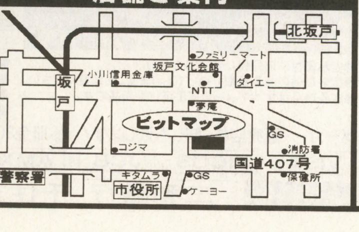
パソコンショップ

ビットマップ

AVIC・アビック通販部

350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103
営業時間 AM10:30-PM7:30 毎週水曜定休

店舗ご案内



申込方法

まず0492-89-2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい
代金引換	お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。
クレジット	クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。

あさひ銀行 北坂戸支店
（普通）3573916
パソコンショップ
ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、在庫品は2−3日お取り寄せ品は、1週間程度でお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。送料は、800円／個より（地域、大きさにより異なります）

開店10周年感謝セール

特別高価 買取・下取 実施中!!

買取専用
0120-198147
買取価格は常に変動しています。価格を
ご確認のうえ品物をお送りください。

パソコン,周辺 買取ます。
何でもご相談ください。

PC-9821 V・A・B・C・Xシリーズ
PC-9801 486・386・286・V30シリーズ
PC-98 Note Pentium・486・386・V30シリーズ
EPSON Pentium・586・486・386・286シリーズ
EPSON Note Pentium・486・386・286
シャープメビウス MN-7230,MN-7030他
FMTOWNSⅡ 486・386シリーズ
FMV-DESKPOWERシリーズ
C・S・H・SX・CE・SE・SP
X68000＆X68030シリーズ
Macintoshシリーズ
IBM PC互換機各種
MSX TurboR
●各社CRT ●メモリ●プリンタ● CD-ROMドライブ
● MOドライブ●ハードディスク ● FDドライブ・etc.
●各種ゲーム機、ゲームソフト 高価買取いたします!!

新品への下取り交換の場合は
特に高額にて下取りします。

特選中古品 大特価

在庫をTELにてご確認の上ご送金ください。

FMV-5DSE51 (Pen120,M16M,FAXモデム,HDD1G,一太郎,ロータス,15"CRT)	¥ 109,000
PC-9821NX/C7【新品】(DX4-100M,CDロム、HD720,TFTカラー)	¥ 169,000
PC-9821CX/S3【新古】(キャンビイ,TV,FAXモデム,HD540,メモリ8M)	¥ 89,800
PC-9821CX2/S17T【新古】(キャンビイ,17"CRTSet)	¥ 138,000
PC-9821Ne3 (HDD520M,メモリ10M,TFTカラー)	¥ 110,000
PC-9801NX/C (486SX,HDD500M,メモリ13.6M,TFTカラー)	¥ 69,800
PC-9821As2/M2 (486SX,5" 2ドライブ,86音源内蔵)	¥ 39,000
PC-9801DS/U5 (3.5",HDD,音源内蔵)	¥ 23,800
PC-9801BX4 (HD420M,メモリ9.6M,3.5" 2ドライブ)	¥ 59,000
X68000シリーズ	¥ 9,800ヨリ
FM-TOWNSシリーズ	¥ 5,000ヨリ
PC-KM173 (17"マルチシンクディスプレイ)	¥ 45,800
PC-KM153R (15インチ、マルチシンクディスプレイ)	¥ 29,800
PC-KD854 (400ライン、カラーディスプレイ)	¥ 5,800
PC-KD854N (400ライン、カラーディスプレイ)	¥ 6,800
PC-KD862 (200＆400ライン、カラーディスプレイ)	¥ 6,800
CU-14FD (400ライン、カラーディスプレイ)	¥ 6,800
PC-KM153R【新品】(15インチ、マルチシンクディスプレイ)	¥ 32,800
DESKPOWER-TE【新品】(DOS/V用、15"マルチシンクディスプレイ)	¥ 29,800
PC-PR201V2 (136桁、ドットプリンタ)	¥ 9,800
XJ-500 (98、DOS/V、WIN95対応、インクジェットカラー)	¥ 15,800
BJ-130J (キャノン、136桁、バブルジェットプリンタ)	¥ 15,800
BJ-15VPro (キヤノンインクジェット、フォント内蔵)	¥ 9,800
OASYS30SF (富士通ワープロ)	¥ 6,800
PC-98H54R (40M、拡張用HDD)	¥ 1,900
Image Writer II (MAC用プリンタ)	¥ 5,800
FMVS-101 (FMRシリーズ用日本語音声合成装置)	¥ 2,900
MC-288XL2【新品】(マイクロコア、モデム)	¥ 18,800
LD34-16M (I/Oデータ、LD、NL/A用メモリ)	¥ 12,800
LK-KC808ZZ (Panasonic,8倍速CD,98,DOS/V,Mac用)	¥ 19,800
HAS-33T (3倍速A,BX,エプソン486FR,HX,CPUアクセラレータ)	¥ 9,800
NFD-1MA (9821MATE,AP2,AS2用1Mボード)	¥ 8,900
M-4【新品】(98,エプソン用マウス,カウントチェンジャー,変換コネクタ付)	¥ 1,900
PRESBOX (Win3.1ソフト、エンジニアドキュメントプロセッサ、Ver.4)	¥ 3,900
MEDIAMAKER (Mac用ソフト)	¥ 1,900
ゲームソフト	¥ 激 安
各種ジャンク品	¥お問い合せ下さい

新品への下取り交換の場合特に高価にて下取りいたします。

NEC, FUJITSU,IBM,
MAC, SHARP等々
新品も大特価!

買って安心、中古品も保証付。
全国通販、代金引替払もOK!!
価格は12月1日現在のものです。
中古も、各社新品も激安販売中!
便利な下取り販売も行なっています。

CN 株式会社コムネット
〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL.0474(76)0860FAX.0474(76)1294
●申込方法：現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込下さい。代金引替もOK!!
東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット

中古･新品の注文は下記へ！とにかくTELしょう～

0474(76)0860

TEL受付
PM11:00
まで

営業時間
AM11:00
から
PM 8:00

魔窟流超高額買い取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー東京1号店

リサイクル専科

～電脳魔窟本舗～

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます。
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

アイ・ツーから皆様にお年玉！

―中古パソコン高額買い取り―

新型パソコン購入をお考えのお客様に吉報！
あなたの不要になったパソコン．お年玉特価にて．買い取ります。

買い取り強化期間（1/1～1/31）

▼デスクトップパソコン買い取り例

CPU	メモリ	HDD	ディスプレイ	買い取り価格
DX4-100	8MB	540MB	15インチ	¥35,000
DX4-100	8MB	720MB	17インチ	¥40,000
Pentium75	16MB	1GB	15インチ	¥50,000
Pentium100	16MB	1GB	15インチ	¥80,000
Pentium133	16MB	1.6GB	17インチ	¥130,000

1月1日現在の価格です．相場により価格が変動します．
他にもノートパソコンも買い取ります．詳しくはTELにて．

買い取り価格情報

●パソコンソフト

	買い取り価格
猟奇の檻　第2章	¥3,200
VIPER―CTR～あすか～	¥3,200
この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO	¥3,200
エアーマネージメント96	¥3,000
ゴルフ大会	¥3,000
花火職人になろう	¥3,000
ファーランドレジェンド	¥3,000
大航海時代Ⅲ	¥3,000
キャンキャンバニー　プルミエール2	¥3,000
クライスイーパー	¥3,000
鬼畜王ランス	¥3,000
女郎蜘蛛～呪縛の牝奴隷達～	¥3,000
ファーランドサーガ	¥2,800
バーチャコップ	¥2,800
ガーゼィの翼	¥2,800
淫従の堕天使	¥2,800
ブランディッシュVT	¥2,800
放課後恋愛クラブ	¥2,800
BIND 緊縛辱問伝説	¥2,800
召し使い4	¥2,800
R・A・M1	¥2,500
魔女たちの眠り　完全版	¥2,500
リトルステップ	¥2,500
カードクインダム	¥2,500
真サムライスピリッツ	¥2,500
for elise～エリーゼのために	¥2,500
いたずら～悪戯～	¥2,500
M　HARD	¥2,500
デンジャラス　トイズ	¥2,500
Making Candy	¥2,500
花の記憶　第2章	¥2,500
せいんと　だいありぃ	¥2,300
One Way Ticket	¥2,300
V.G.Perfect Collection	¥2,300
同窓会	¥2,300
拘束～淫乱授業～―メイド達の仕事―	¥2,300
ハイスクールデイズ	¥2,200
卒業写真2	¥2,200
ジオスレイブ	¥2,000
ぷよぷよ通	¥2,000

●アミューズメントソフト

●プレイステーション買い取り	買い取り価格
ときメモ　限定版	超高額
BELTLOGGER9	¥4,000
アークザラッド2	¥3,500
新スーパーロボット大戦	¥3,500
ザ・タワーBONUS edition	¥3,500
ナムコミュージアム4	¥3,300
エターナルメロディ	¥3,000
はるかぜ戦隊Vフォース（初回版）	¥3,000
るろうに剣心	¥3,000
NOeL初回版	¥3,000
ヒロインドリーム	¥3,000
アイドル雀士スーチーパイ2	¥3,000
女神異聞録　ペルソナ	¥2,800
ときメモ　対戦ぱずるだま	¥2,700
レイジレーサー	¥3,500
サイキックフォース	¥2,500
ありす　インサイバーランド	¥3,500
FIST	¥3,500
鉄拳2	¥2,000
セクシーパロディウス	¥1,800

●セガサターン買い取り	買い取り価格
サクラ大戦　限定版	¥11,000
三国志V	¥4,200
LUNAR	¥3,300
バーチャロン	¥3,300
プリクラ大作戦	¥3,300
ラングリッサー3	¥3,000
リグロードサーガ2	¥3,000
スーパーパズルファイターⅡX	¥3,000
ときメモ　スペシャル版	¥3,000
ファイティングバイパーズ	¥2,800
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	¥2,800
マスターオブモンスターズ	¥2,800
同級生　if	¥2,800
ときメモ　ぱずるだま	¥2,800
卒業　クロスワールド	¥2,800
BATSUGUN	¥2,500
伝説のオウガバトル	¥2,500
闘神伝URA	¥2,000
バトルアスリーテス大運動会	¥2,000
セクシーパロディウス	¥2,000

販売価格情報

●パソコンソフト

	販売価格
フィニッシュホールド	¥980
メリーゴーランド	¥2,280
文化祭	¥2,480
クラシックロード3	¥2,580
VIPER BTR	¥2,780
チェリージャム	¥2,980
Piaキャロットへようこそ	¥2,980
脅迫	¥2,980
ラ　ヴィーニ	¥2,980
悪夢	¥2,980
ナイトスレイブ	¥3,180
ブランディッシュ2　リニューアル	¥3,280
銀河英雄伝説 Ⅳ	¥3,280
同級生2	¥3,280
Blind Games	¥3,580
下級生	¥3,580
パワードール2	¥3,580
GET！	¥3,580
ハーレムブレイド	¥3,780
学園キング	¥3,780
拘束～淫乱授業～	¥3,880
時を超えた手紙	¥3,980
ルナティックドーン	¥3,980
同窓会	¥3,980
魔性の貌	¥4,280
ルナドン　トレジャーセット	¥4,280
ゾークメネシス	¥4,280
天使達の微笑み	¥4,280
女医　美奈子	¥4,280
Angel Halo	¥4,280
虜	¥4,280
マジカル　ジャム	¥4,280
アドバンスドパワードール2	¥4,380
提督の決断Ⅲ	¥4,780
三国志V	¥4,880
ファーランドストーリー　狂神の都	¥4,980
イノセント・トゥアー	¥4,980
ブランディッシュVT	¥4,980
エーベルージュ	¥4,980
大航海時代Ⅲ	¥4,980

●アミューズメントソフト

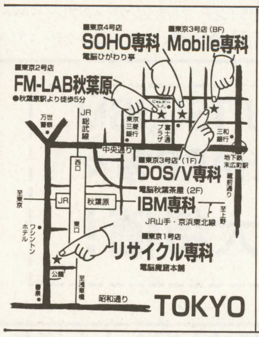
●プレイステーション売価	販売価格
闘神伝2	¥980
卒業R	¥980
ツァイトガイスト	¥980
フィロソマ	¥980
上海	¥1,780
刻命館	¥2,380
土器王紀	¥2,480
海底大戦争	¥2,580
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	¥2,780
卒業　クロスワールド	¥2,980
にとうしんでん	¥3,180
ポポロクロイス物語	¥3,580
ナムコミュージアム3	¥3,880
ときメモ　対戦ぱずるだま	¥3,980
NOeL初回限定版	¥3,980
三国志　英傑伝	¥3,980
結婚～Marriage	¥3,980
リッジレーサーレボリューション	¥2,580
女神異聞録　ペルソナ	¥4,580
伝説のオウガバトル	¥4,580

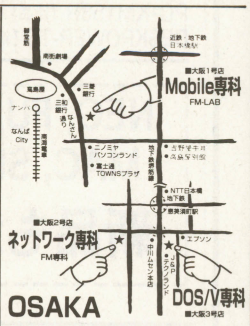
●セガサターン売価	販売価格
完全中継グレイテストナイン	¥680
GOHTAⅡ	¥980
ブルーシード	¥1,480
テレビアニメスラムダンク	¥1,580
K.O.F.95	¥1,980
実践麻雀	¥1,980
超兄貴～男の逆襲～	¥2,280
テーマパーク	¥2,480
ビクトリーゴール96	¥2,580
機動戦士ガンダム外伝1	¥2,980
野々村病院の人々	¥3,880
伝説のオウガバトル	¥3,980
バーチャキッズ	¥3,280
ストリートファイターZERO2	¥3,980
リアルバウト餓狼伝説	¥3,980
ときメモ　ぱずるだま	¥3,580
信長の野望　天翔記	¥3,980
ポリスノーツ	¥4,580
サクラ対戦	¥4,780
ラングリッサー3	¥4,280

この価格表は1月1日現在の価格です．相場により価格が変動しますのでお早めにどうぞおいでなさいまし．

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17





売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

1	2	3	4
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。（所要日数2～3日）お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。＊下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。＊着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。	荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。（所要日数1～2日）※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。	ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。（送料はご負担いただきます）	ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

＊高額買取のコツは…（買取のお・約・束）
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要！
その3…付属品は有るだけつける。（箱、説明書、CDの帯など）
その4…できるだけキレイして売ろう。（ピカピカに。）
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。（大事にね。）
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。（売り時が大事！早さは命！）
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう‼（これが1番大事。）

- ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
- パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
- ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

キリトリ……キリトリ……キリトリ
★この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買い取り金額10%UP
●買い取りUP券
～10%UP～
査定前に商品と一緒にお渡し下さい
（H.9.1.31まで）

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

パソコン大募集!!

★只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)

9801NEC (3.5"/5")

EX2(286.12MH)♪	￥ 1.4万
DX2/U2(286.12MH)♪	￥ 1.5万
DS2/U2(386.12MH)♪	￥ 2.0万
DA2/U2(386.16MH)♪	￥ 2.8万
FS2/U2(386.20MH)♪	￥ 3.0万
FA2/U2(486.16MH)♪	￥ 3.4万
BX/U2(486.20MH)	￥ 2.8万
BX2/3(486.25/33MH)	￥ 3.5万
BX4(486.66MH)	￥ 3.9万

ノート

NS/T(386.20MH)	￥ 3.8万
NS/R(486.16MH)	￥ 5.6万
NS/A(486.20MH)	￥ 6.0万
NA/C(486.カラー)	￥ 7.4万
NX/C(486.カラー)	￥ 7.8万

EPSON

386P(16MH.1.6M)♪	￥ 2.0万
386GE(16MH.1.6M)♪	￥ 2.5万
486SE(25MH.1.6M)♪	￥ 3.2万
486SR(33MH.1.6M)♪	￥ 3.6万

ノート

386NAR2(3.5"×2)	￥ 3.8万
486NAS2(3.5×2)	￥ 5.6万
486NASX2(カラー)	￥ 7.8万
486NAVX1JW	￥10.5万

9821マルチ (WIN対)♬

Ce/S2(486.CRT付)	￥ 5.8万
Ce2(486.CRT付)	￥ 6.5万
CS2(486.CRT付)	￥ 6.8万
Cb/2D(486.一体型)	￥ 6.0万
Cb2/B(486.一体型)	￥ 7.2万
Cb2/T(486.一体型)	￥ 8.5万
Cb3T(Pentium75)	￥10.0万
Ae(486.25MH.1.6M)	￥ 3.5万
AS2(486.33MH.3.6M)	￥ 4.5万
Xe/U7W(486.33MH)	￥ 4.5万
XS/C8W(486.66MH)	￥ 5.5万

9821ノート

9821Ne2/3(TFTカラー)	￥10.0万
9821Ne3/3(TFTカラー)	￥11.0万
9821Lt/3(TFTカラー)	￥10.8万

PC486M (WIN対)

486MU2GW(33MH.CD)	￥ 4.5万
486MU2GWM(CRT付)	￥ 6.8万
486MV2J(66MH.CD)	￥ 5.5万
486MV2JM(CRT付)	￥ 7.9万

FMTWII (WIN対)

Fresh・E(486.CRT付)	￥ 7.5万
Fresh・ET(486.CRT付)	￥ 8.5万

DOS/V (WIN対)

IBM Aptiva	￥ 6.5万
FM/V DESK.P	￥ 6.5万

MSX2+ ♬

HB-XDJ/FS-AIWX	￥ 2.6万
HB-XV/FS-AIWSX	￥ 2.8万
FS-AIST(16ビット対)	￥ 3.8万
FS-AIGT(16B.MID内)	￥ 5.6万

8801 ♬& **ゲーム機**

MA2(8M.2HD)	￥ 1.0万
MC2(8M.CD)	￥ 1.2万
SATURN	￥ 1.5万
P.Station	￥ 1.5万

(値段は売り値です)

Mac

Performa 520	￥ 5.6万
Performa 575	￥ 6.8万
Performa 588	￥ 7.2万
Performa 630	￥ 8.5万

CZ ♪

CZ881C(NEW-Z)	￥ 4.0万
CZ888C(1.0dB)	￥ 4.5万
CZ604C(2M.スカジ)	￥ 4.5万
CZ634C(16MH.2M)	￥ 8.5万

〈周 辺 機 器〉

CRT

KD854N	￥ 0.8万	マルチ15"	￥ 2.5万	CMTA14FI	￥ 2.0万
KD881	￥ 1.2万	マルチ17"	￥ 4.2万	CPS14FI	￥ 2.5万
CU14FD	￥ 0.8万	KM153	￥ 2.8万	CZ-603D	￥ 1.8万
XC1498CII	￥ 0.8万	TV454	￥ 2.9万	CZ-613D	￥ 3.5万

プリンタ 系列

PR101	￥ 0.8万	MJシリーズ	￥ 1.5万	PCI	￥ 2.6万
PR201	￥ 1.5万	BJシリーズ	￥ 1.0万	FMP	￥ 2.0万
AP/VP	￥ 1.0万	Mac	￥ 1.0万	CZ-8PC	￥ 1.0万

その他

RAM/2M	￥ 0.4万	外付HDD	￥ 1.0万	88マウス	￥ 0.2万
RAM/4M	￥ 0.8万	内蔵HDD	￥ 0.5万	98マウス	￥ 0.2万
RAM/8M	￥ 1.2万	外付FDD	￥ 0.8万	MSXマウス	￥ 0.2万
FM音源	￥ 0.5万	倍速CPU	￥ 1.0万	DOS/Vマウス	￥ 0.2万

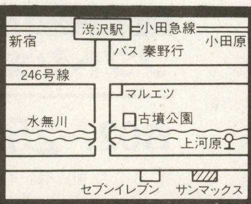
★キャンペーン中は、お客様送料は当社で負担致します。
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

買取ります (当社で広告販売している商品は特に高く買取ります。)

9801、9821、EPSON、FMTWII、X68K、DOS/V、8801、MSX2+、CZ、Mac、周辺機器
ゲーム機器(ソフト)OK! →☎0463−75−5240
一部、買取り下取り、出来ない商品も有ります。※発送はクロネコ等を御利用下さい。

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上
無料配送です。　税不要/手数料要



㈱サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376−1
MSビル1F　〒259-13
〈振込先〉大和銀行厚木支店
(普通) 7035682

営業時間　AM10:30〜PM7:10(平日)
AM10:30〜PM6:00(土・日・祭日)
定休日　毎週水曜日

0463-75-5240

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

好評発売中

DVD &DVC入門基本18章

デジタル・ビデオ・ディスク

持木一明 著

●A5判 定価 1,500円(税込)

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容

●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部
FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101(ブック急便 送料380円)
〒141 東京都品川区東五反田1−11−15

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）
- ●2万円以上 500円引き
- ●3万円以上1000円引き
- ●5万円以上2000円引き

Windows3.1,95 or Macintosh

13,980円アクアゾーンVer1.5限定版(コンパクト版5,280円)
各12,980円マルチメディア人体セット,太平洋戦記,
各12,200円三国志Ⅴwithパワーアップキット,提督の決断Ⅲ,
withパワーアップキット,四川風激辛麻雀2・4ライセンスパック,
各11,430円三国志Ⅴ,TEOもうひとつの地球,プリンスメーカー2,
各10,580円マスターオブザギャラクシー,コマンド&コンカー,
各9,780円対局囲碁好敵手,金沢将棋95,手談対局,
シムコプター,ウイングコマンダーⅡ,太平洋戦士2〜炎の,
A列車で行こう5(要3Dボード),三国志演義宮渡編,
太平洋の嵐2,AI囲碁5,風雅対局本因坊,
MIST日本語キャンペーン版,シム・アイル,提督の決断Ⅲ,
信長天翔記withパワーアップキット(95専),MS-GOLF Ver2.0,
各8,930円サイレントメビウス〜アリスリデル,紺碧の艦隊2パーフェクト,
各4,430円MS・Flight Simulator 6.0(E)……Japan,Hawaiiシーナリー,
各8,530円サイバーストーム完全日本語版,クラシックロード4,
マイホームドリーム,花火職人になろう,全日本プロレス全史,
各8,350円銀河英雄伝説ⅣEX,碁聖ゴライアス,
各7,980円ああ女神さまっ,機動戦士ガンダムスターダストオペレーション,
ブリッツシュトラーセ,英雄降臨,映画監督物語,
各7,680円ファーランドサーガ,一文字武双瞳の女王,
ガーゼイの翼,THE TOWER R1.3Jブリッツシュトラーセ,
水滸伝〜天導一〇八星,太閤立志伝Ⅱ,毛利元就〜,
アドバンストシヴィライゼーション,シヴィライゼーションⅡ,
装甲騎兵ボトムズ,大航海時代Ⅲ,エアーマネジメント'96,
大戦略Ⅴデラックス,ケルトの聖戦,エーベルージュ,
ハイパープラネット2,馬なり1ハロン劇場3,Little Step,
グランプリマネージャー,実機パチスロシュミレーター,ゴルフ大会,
DOOM2,SIMTOWN(95)SIM SITY2000スペシャル(95),
各7,250円バーチャファイターPC,ルナテックドーン,人生プロレス,
ナスカレーシング2(E)Jマニュアル付,野球道3(初回限定),
パチンコ倶楽部バミューダシンドローム,アマランスKHリミックス(RPG),
各6,830円釣道〜海釣り編〜,A列車で行こうⅣ,雀道3,
ガンダムタクティクス,戦略プロ野球,ハイパー家計簿3,
スーパーエアーコンバット蒼空の覇者,トロフィーバス(釣り),
インクレディブルマシーン3,ニチブツマージャンコレクション(麻雀+花丸),
各6,340円THE NEED FOR SPEED SE,3Dムービーメーカー,
メビウスリンク2EXTENDED REVISION,アルファリンク,
ロードラッシュ,ファイヤーファイト,The Lasvegas,
マイクロソフトDeadly Tide for win95,デジタル指圧,
各6,180円竹井正樹のオリジナルスクリーンセーバー&マウスマット,
ザ・コンビニ,(3,630円ザ・コンビニパワーアップ),
ザ・レジェンドオブEDEN2,世界の車窓から・中国編,
各5,630円永世名人,メビウスリンク2,モノポリー,
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1〜Vol.2,
エヴァンゲリオンデジタルムック1,実況パワフルプロ野球'96,
各5,280円時を超えた手紙,黄金の羅針盤,琥珀色の遺言,
源氏物語・上巻,源氏物語・下巻,ロードモナークオリジナル,
トレインシュミレーター中央線,東海道線,東北本線,小田急線,相模本線,
各5,180円うきうき釣り天国3,2,1,Noelタスクランチャー,
各4,780円ツボリラクゼーション,ウエルネスヨーガ,コンフィグロム,
トランプワールド,ぷよぷよ,MSリターン・オブ・アーケード,
女神降臨,ぷよぷよ通,Dear Dog,
真サムライスピリッツ,ジャングルパーク,
銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2,Vol.1,
タイトーレトロアーケードパック,MS・クロスコンバット,
Win150Game+ボーナスパック2,1,ガジェット完全版,
各4,120円うきうき弁当箱きらめき宝石箱,スペースインベーダー,
各3,230円世界の船旅夢の航路,Hawaii,南天の星座,
ガンダムショップVol.1,Vol.2,デジタルプラレール,

18禁ソフト

9,980円淫獣学園〜La・Blue Girl〜EX,
各7,580円全国制服美少女グランプリVol.4TYPEあゆみ,なおこ,
各7,380円召使い4,虜ーとりこ,白日夢,女傑になろう,
こうかん日記DX,究極正義セクシーマーブル95,
各6,780円不思議な片道キップ,バーバラに逢いたくて,
VIPER-V12,DVIPER-GTS,ビジット,GLO・RI・A,
各6,630円放課後恋愛クラブ,STARS,柊坂の旧館,
ペロペロCandy,東京0区,クライスイーパー,
猟奇の檻第2章,夕霧〜人形師の遺産,乱蝶,
魅惑の調書,遙かの空〜激闘麻雀大会,まじょっ子ぱらだいす,
サイレントチェイサー狩神,きゃんきゃんバニープルミエール2,
ザ・ソープランド1,2,3,五月メイクラブ,裏本コレクション,
家庭教師,同窓会,ネクロノミコン,痕ーきずあと,
モラトリアム・プラス!,狂宴ー悦楽のレクイエム,エンジェルクライシス,
バーチャルめもりある,BLUE EYES,さくらの季節,
トワイライトホテル,たまご料理,花の記憶,
妖女乱舞,ここは楽園荘1,2,林間学校,拘束超人,
禁忌ータブー,バンティはんたあルディ,PhantomLady,
◎6,230円鬼畜王ランス,(6,880円フォトジェニック),
各5,830円Making Candy,エイミーと呼ばないで,文化祭,
LOOPー鹿苑館奇譚,優楼ーユーロウ,VIPER-V6,V8,
いたずらー悪戯ー,TRUE・LOVE・純愛物語,
パパラッチ,真説神谷右京1&2完全版,神谷右京3,
for elise〜エリーゼのために,ハイスクールDAYS,
Piaキャロットへようこそ!!,SEX,SEX2,生本◯,
純愛物語修学旅行の夜,Gの極北,棘ーとげ,
慾ーむさぼり,ブラインドゲーム,とらぶるあうとさいだ〜ず,
館ーやかた,女医美奈子,漂流,タニア,
注射器,裏マンション発禁,まんぐり,監禁,
霧島診療室の午後,悦楽の学園,学園ソドム,
野々村病院の人々,oh!きつねさま,
女の子の仕組み,妖鬼討伐忍法帳,if1・2・3,
各5,630円チェリージャム,夢幻泡影,クロンドール,
各5,120円拘束〜淫爛授業上巻(解かれたリボン)下巻(メイド達の仕事),
フェアリーテールリミックスVolume3+バーチャコール2.2,
緊縛の館,拘束2,バーチャコール2,隷嬢セーラ,
インモラルスタディ#3(朝倉まなみ)#2(飯嶋由佳)#1(白川玲子),
真怨霊戦記,リングアウト,D・P・S全部,カスタムメイト3,
各4,480円あゆ,牝猫秘書室,VGパーフェクトコレクション,
各3,980円全国制服美少女グランプリVol.0,Vol.1,Vol.2,Vol.3,
各3,230円S・A・4,鍵穴,きゃんきゃんバニーリミテッド5 1/2,
各3,120円官能女体倶楽部2,3,SHYベストコレクション2,3,4,
制服の狂艶,シャイピンクページ2,AVフェチズムVol.2,
各3,000円ランス4.1,4.2,あゆみちゃん物語,アンヴィバレンツ,

ビジネス・ユーティリティ他

12,300円ウイルスバスター95FULLキノウバン,
各9,980円超速95(CD-ROMのスピードUP),驚速(HDDのスピードUP),
各9,230円ノートンユーティリティキャンペーン価格(NEC用・DOS/V用),
各8,530円VRアニメート,WZ EDITOR Ver2.0,CDX,
(7,250円Klik&Play)(6,230円Visual Basic4.0),
(24,800円ロータススーパOffice96)(5,850円MS・PLUS!),
(27,300円F-BASIC95)(12,980円ペイントショップPRO V3.2),

PC-9801(3.5")シリーズ

(7,580円魔法少女ファンシーCoCo),(6,980円メタドールAI),
各6,980円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO,(テレカ1,100円),
下級生,同級生2,こうかん日記第2章,人形使い2,
各6,830円ROSE BLOOD,ビジット,グロリア,
VIPER-CTR-あすか,M HARD,
各6,630円猟奇の檻第2章,卒業写真2,追憶,
聖翼学園セラフィタ,教育実習女子高生マニアック,
せいんと・だいありぃ〜聖ちゃん日記,しゃぶり姫〜陰の章,
スター・プラチナ,デンジャラストイズ,
まじょっ子ぱらだいす,GET!,同級生,遺作,
VRデート・五月倶楽部2,ペロペロキャンディー,
魔人形,カスタムメイト3,ペルソナ,魔性の貌(かお),
エーゲ海の雫,銀白色の楽園,痕ーきずあと,悪夢,
まじかるパニック,WAVER,私わたし,
バウンティはんたあルディ,高校教師,暗闇,
各5,850円淫従の堕天使,花の記憶第二章,漂流,
メイキングキャンディお気にめすままに,メル・メル(メルティーンメルヘン),
瑠璃色の雪,TANIA,Be-Yond,
ブラインドゲームズ,轢愛ーれきあい,棘ーTOGE,
GIRL2,淫らな罪,文化祭,Angel Halo,
花札でPON!,慾ーむさぼり,裏マンション発禁,
拘束超人,RE-NOステインアライブ,VIPER-BTR,
憂楼ユーロウ,Piaキャロットへようこそ,ギャンブラー,
女の子の仕組み,注射器,パパラッチ,ESの方程式,
各5,630円女郎蜘蛛〜呪縛の牝奴隷達,SEEK,
各5,120円外道教師〜陵辱週間,
各4,430円すすめ!超常現象研究所,ピルケース,

SLG・RPG・その他

各12,180円三国志Ⅴwithパワーアップキット,提督の決断Ⅲ,
withパワーアップキット,(11,430円三国志Ⅴ),
各9,880円ブランディッシュⅣ,朱紅い雫,忘えぬ炎,
各8,980円ウイニングポスト2PLUS,パワードール2,デッドフォース,
ガーディアンリコール,アマランスⅣ,KH,紺碧の艦隊2パーフェクト,
各7,780円ラストガーディアンZ,ブランディッシュVT,龍王三国志,
各7,580円装甲騎兵ボトムズリアルバトル,機動戦士ガンダムスターダストOP,
各6,980円幻世喜譚,ザナドウ,ザナドウ2リミックス,
各6,120円ブランディッシュリニューアル版,ロスクアルバ外伝,

PC-9821シリーズ(CD版)

(11,480円銀河英雄伝説Ⅳ EX Set)(10,880円プロフェッショナル1996),
各9,880円銀河英雄伝説Ⅳ,忘えぬ炎,ジェットストリーム(3.5"),
MS・フライトシュミレーターVer5.0,英雄伝説Ⅳスペシャルパッケージ,
各7,830円デュアルサクセション・プラスキット,TFX日本語版,
マジカルスコードロン,アドバンストシヴィライゼーション,
各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ,
メリーゴーランド(8,350円白き魔女スペシャルパッケージ),

18禁ソフト

6,980円この世の果てで恋を唄う少女YO-NO,
(1,100円この世の果てで恋を唄う少女ーテレホンカード),
各6,630円猟奇の檻第2章,せいんと・だいありぃ〜聖ちゃんの日記,
VIPER CTR〜あすか〜,闘神都市Ⅱ,ビジット,
各5,850円D-MOTIONひよ〜い天国,変身リング,
柊坂の旧館,メイキングCandy,憂楼,
花札でPON!,注射器,Piaキャロットへようこそ,
各5,480円女郎蜘蛛〜呪縛の牝奴隷達,夢幻泡影,
MAGICAL JAM,堕落の国アンジー,学園KING,
(4,480円ピルケース)(各3,000円ランス4.1,4.2),

PC・DOS/Vパソコン

10,880円ファンタズム,9,120円シムアイル
各7,530円インディカレーシングⅡ,同級生2,
各7,250円メックウオーリア2,シヴィライゼーションⅡ,
各6,980円POWER DOLL2 DASH,グランプリⅡ,
各5,980円The Need for Speed,DESCENTⅡ,
メリーゴーランド,ESの方程式,SEX2,ぷよぷよ通,
(6,230円MS-フライトシュミレーターVer5.1)

FM-TOWNS特価品

各5,980円ルナテックドーンⅡ,アトラスⅡ,後漢志,
各8,500円A列車で行う4,アローンインザダークⅡ,ダービースタリオン,

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO,Print shop ver2.0,
Teleportion Pro,16,800円Hyperword(定39,800円),
各4,580円ディグダグ/ディグダグⅡ,ドラゴンバスター,エキサイティングアワー,
各6,980円大航海時代Ⅱ,リブルタブル,ザ・スーパーラスベガスⅠ,Ⅱ,
4,980円ドラゴンバスター,トリロジー,KIDS特殊行動警察,

ビデオCD —— FOT・CD

各3,980円全国制服美少女グランプリVol.0,,VoL1,Vol.2,Vol.3,
各2,980円胸さわぎの乙女たち1,2,3,4話,裏・女子高生1〜10,
その他18禁ソフト各種有ります。

ゲーム機・ハード,周辺機器

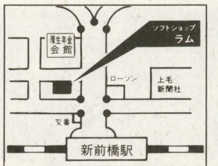
16,980円スキャンコンバーターユニット「DISPL」XC15,
22,300円XRGB-1,　8,500円XAV-2S,
22,800円レーシングコントロール・フォーミュラーT2,
25,800円NEC-PC-3D Engine-3D アクセラレーター,
15,800円3D専用グラフィックアクセラレーター(アイオーデーターとメルコ)
87,300円ミュージ郎SC-88PRO,69,800円ミュージ郎88VL,
19,800円Maxell ZIPドライブ&ディスク(記憶容量100MB),
1,300円マクセルMO3.5"230 1P(1,300円CD-ROMレンズクリーナー)

その他

980円下級生攻略本,1,200円助さんダッシュ下級生,
980円〜1,980円各種同人ソフト,

TAアダプター・モデム

49,800円Aterm 1t-45DSU TAターミナル(NEC)



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

●上記の価格には消費税３％が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ●郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ●郵便送料は、500ｇ以下390円、500ｇ以上は小包料金に準ず。（610円〜地域により異る）。
- ●宅急便での代金引換は別途料金となります（送料620円より、代引手数料400円）。
- ●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS、PS、他。

●営業時間　火曜〜金曜12：00〜20：00、土曜11：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
定休日　祭日を除く毎月曜日
●掲載されていない商品は御問合せ下さい。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371 前橋市新前橋町１７－１３

TEL06-644-0554
〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

品名	価格
<本体>	
PC—9821 Xa13／W12	¥158,000
PC—9821 Xv13／W16	¥177,000
PC—9821 Xc13／M7A,B	¥200,000
PC—9821 Xa16／W16	¥185,000
PC—9821 Xa16／W30	¥208,000
PC—9821 Ra18／N20	¥235,000
PC—9821 Xv20／W30	¥294,000
PC—9821 Ra20／N30	¥262,000
PC—9821 Ra20／N12	¥215,000
PC—9821 Rs20／B20	¥328,000
PC—9821 Rv20／N20	¥349,000
PC—9821 V12／S7RC,D	¥160,000
PC—9821 V13／S5RC,D	¥159,000
PC—9821 V13／S5C2	¥172,000
PC—9821 V13／S5E2,F2	¥165,000
PC—9821 V13／S5C2+PC-TM151	¥169,000
PC—9821 V13／S5C3,D3	¥181,000
PC—9821 V13／M7C2CPUのみ	¥179,000
PC—9821 V16／S5C2,D2	¥187,000
PC—9821 V16／M7C3,D3	¥254,000
PC—9821 V16／M7C2,D2	¥233,000
PC—9821 V20／S5C3,D3	¥225,000
PC—9821 V20／S7C3,D3	¥263,000
PC—9821 V20／M7C3,D3	¥320,000
PC—9821 V20／M7C2,D2	¥292,000
PC—9821 Ct20／AA,B	¥321,000
PC—9821 Ct16／FA,B	¥258,000
PC—9821 Cu16／HA,B	¥235,000
PC—9821 Cu13／EA,B	¥199,000
PC—9821 Cr13／TA,B	¥156,000
PC—9821 Cu10／DA,B	¥153,000
PC—9821 Cx2／S17T	¥134,000
PC—9821 Nr15／S14F	¥312,000
PC—9821 Nr15／S10	¥279,000
PC—9821 Nr13／D10A,B	¥251,000
PC—9821 Nr12／D10	¥198,000
PC—9821 Na15／X14	¥335,000
PC—9821 Na12／S10F	¥276,000
PC—9821 Na12／S8	¥249,000
PC—9821 La10／S8A	¥165,000
PC—9821 La10／S8C	¥195,000
PC—9821 Nd2／5	¥94,800
東芝 GT-S575051CS／W	¥116,000
東芝 GT-S575051CT／W	¥136,000
東芝 SS-R575051CT／A	¥126,000
東芝 サテライト110CS—810	¥134,000
東芝 リブレットPA1225JA	¥94,800
富士通 ビブロFMV52NA2S1	¥232,000
シャープ PC—3010486／66	¥64,800
シャープ メビウスMN—7150	¥340,000
シャープ メビウスMN—7350	¥462,000
日立 FLORA3010N3862／40	¥29,800

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL.。広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい。この広告は12月12日現在の価格の一部です価格は毎日変動します。

品名	価格
<モニター>	
NEC PC-TM151TV付15インチマルチスキャン	¥33,800
NEC PC-TM173R17インチマルチスキャン	¥65,000
三菱 RD—17F17インチマルチスキャン	¥49,800
三菱 RD—17GX217インチマルチスキャン	¥68,000
三菱 RD—17G217インチマルチスキャン	¥77,000
飯山電機 MT-8617ES17インチマルチスキャン	¥73,000
飯山電機 MT-8617E17インチマルチスキャン	¥65,000
飯山電機 MF-8617E17インチマルチスキャン	¥59,000
飯山電機 MF-8515F15インチマルチスキャン	¥34,000
SONY CPD17SF917インチマルチスキャン	¥66,800
SONY CPD15SF915インチマルチスキャン	¥45,000
<プリンター>	
NEC PC—PR201／65	¥64,000
NEC PC—PR201／40+シートフィーダー	¥35,800
キャノン BJC—35V2	¥34,800
キャノン BJC—240J	¥26,000
キャノン BJC—420J	¥38,800
キャノン BJC—455J	¥48,800
キャノン BJC—620JW	¥44,000
キャノン LBP—730	¥148,000
キャノン LBP—720	¥124,000
エプソン PM—700C	¥45,000
エプソン MJ—5100C	¥88,500
エプソン MJ—3000C	¥60,000
エプソン MJ—810C	¥29,000
エプソン LP—700W	¥45,000
エプソン VP—800	¥12,800
ALPS MD—2010J	¥45,500
ALPS MD—4000J	¥59,000
ALPS MD—2300J	¥64,000
<周辺機器>	
ターミナルアダプターSUNTACTS64DAA	¥8,800
モデムカード I/OPCカード PCM-336携帯ケーブル付	¥22,800
モデム&LANPCカード 2-LAN/MODEM288	¥19,800
A4カラースキャナシャープ JX—320M	¥28,800
A4カラースキャナシャープ JX—250W2	¥47,800
汎用SIMMI／ONE-SIM32-H16	¥13,200
汎用SIMMI／ONE-SIM32-H32	¥24,000
汎用SIMMI／ONE-SIM-XB8MX2	¥13,200
汎用SIMMI／ONE-SIM-XB16MX2	¥24,000
新V,Xc用EDOI／ONE-EDO-8MX2	¥13,200
新V,Xc用EDOI／ONE-EDO-16MX2	¥24,000
新V,X,RA,用ECCEDOI/ONE-ECC-8MX2	¥15,000
新V,X,RA,用ECCEDOI/ONE-ECC-16MX2	¥27,000
La,Na,Nb,Nr用I/ONb/Nr64—16M	¥15,000
La,Na,Nb,Nr用I/ONb/Nr64—32M	¥28,000
新V,X,RA,用ECCEDOメルコEMH-E32M	¥27,800
SIMM有名メーカー製8MB	¥3980ヨリ
SIMM 16MB	¥7800ヨリ
SIMM 32MB	¥16800ヨリ
汎用SDIMI／ODV—SDIM8M	¥6,900
汎用SDIMI／ODV—SDIM16M	¥12,000
CPUキャッシュI／ONE—XAV512K	¥9,500
CPUアクセラレーターI／OPK—Nd75/Ne75-L	各¥6,800
ビデオコンバーター電波XRGB—1	¥19,500
ビデオコンバーター電波XPC—2	¥27,800
ビデオボードI/OGV—MTV／98	¥34,000
ビデオボードALPSVideoHighwayVTR525(ISA)	¥32,800
ビデオボードI/OGV—MTV／ISA	¥24,800
インターウェアLC630用TV／ビデオシステム	¥8,800
CPUアクセラレータインテルDX2ODPR66	¥5,500
3DアクセラレータメルコWGP—VG2	¥13,500
3DアクセラレータメルコWGP—VG4S	¥18,800
3DアクセラレータI／OGA-PG3D4/PCI	¥19,000
グラフィックアクセラレータI／OGA-DRTV4/PCI	¥23,800
3DグラフィックアクセラレータI／OGA-PG3DVX4/PCI	¥30,000
3DグラフィックアクセラレータI／OGA-PG3DVX8/PCI	¥37,400
3DグラフィックアクセラレータI／OGA-PVR3D4/PCI	¥13,800
グラフィックアクセラレータメルコWGV—A2VL-BUS	¥3,500
グラフィックアクセラレータメルコWGV—A4VL-BUS	¥7,800
アクセラレータ+PCMメルコWSN—V4	¥22,800
コンピュータテクニカビデオパック98nII(ビデオ出力)	¥5,800
NEC拡張シリアルPC-9801-101	¥7,800
タッチパネルALPSGLIDEPOINT	¥3,980
SCSIカードELECOMEPC-SCSI-AT(PCMCIA)	¥9,800
SCSIカードICMPSC-2401-X(PCMCIA)	¥8,800
FDDCRC—FD3.5N(旧98ノート用)	¥5,800
<音源>	
サウンドボード	
NEC PC9801-86	¥18,900
ローランド SC88PRO	¥64,800
ローランド SC88VL	¥50,500
ローランド SC55mkII	¥40,500
ローランド ミュージ郎SC—88PRO	¥73,800
ローランド ミュージ郎SC—88VL	¥59,500
ローランド ミュージ郎SC—88ST/SP	¥50,000
ローランド ミュージ郎SC—88ST	¥44,800
ローランド ミュージ郎BOARDIIDOS/V	¥25,800
ローランド ミュージくん	¥29,500
ローランド S—MPU—IIN	¥15,500
<MO・HD・CDR>	
I／O UHDS-2G	¥40,800
I／O UHDS-2G／UPCI	¥53,300
I／O HDVS-2G	¥36,300
I／O HDVS-2G／SPCI	¥45,300
I／O HDVS-2G／98IIIP	¥42,300
I／O HDI—2.1G／98	¥37,800
I／O PC—HD340iカード型HDD	¥55,800
ICM PX—1000—IAV	¥16,800
ICM INTER—DR—850	¥12,800
I／O MOP—230／PCIDE(ノート)	¥48,800
I／O MOF—640	¥73,800
I／O MOF—230	¥44,800
メルコ MOS—S640(外付640MMO)	¥85,500
IDOL IMO—230A(外付オリンパスMO)	¥39,800
ICM PMO—230S—BLD	¥29,800
ICM PMO—230W—CIN	¥34,800
ICM PMO—230S—N	¥29,800
ICM PMO—230S—NB	¥34,800
I／O CDP—TX6／PCIDE(CD)	¥26,800
I／O CDP—TX10／PCIDE(CD)	¥31,800
I／O CDPS—PX10PCSC	¥34,900
I／O CDR—VX24	¥66,000
キャラベル CDR—4X	¥84,800
ICM CD—660S—X4.4倍CD	¥8,800
<ワープロ>	
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!	
NEC PWP—JX50MA	¥127,000
NEC PWP—JX70MA	¥159,000
シャープ WD—M300新古	¥69,000
シャープ WD—M600	¥129,000
シャープ MR—1	¥164,000
松下 FW—U1CD330	¥117,000
松下 FW—U1CD300	¥92,000
松下 FW—U1C100新古	¥69,800
東芝 JW—04N	¥47,800
東芝 JW—98GT	¥102,000
東芝 JW—V810	¥111,800
東芝 JW—V610	¥85,000
富士通 オアシスLX4500NT	¥133,000
富士通 オアシスLX4500	¥110,000
<電子手帳>	
SHARP MI—10DC	¥95,800
SHARP PI—6000	¥34,800

何でも見積り迅速にFAX致します。(FAX専用回線の方のみ)

新品高額即買取OK!!

- ●新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中で即金、超高価にて買い取ります。

中古コーナー　(一例)

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	90,000〜	110,000〜
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	100,000〜	120,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は2万円安、H7は2万円高）	90,000〜	110,000〜
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3	30,000〜	40,000〜
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	40,000〜	60,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T	55,000〜	65,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは2万円高、CX3は2万円高)	80,000〜	90,000〜
PC9821Bs,Xe ,Bp	30,000〜	40,000〜
PC9821Ne,Ne2（Ndは2万円安）	60,000〜	75,000〜
PC9801FAU2,DAU7	18,000〜	25,000〜
PC9801　286機	4,000〜	8,000〜
PC9801　386機	8,000〜	13,000〜
PC9801N,DAU2,FA2	10,000〜	20,000〜

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1

※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1万円安）	33,000〜	43,000〜
PC9801NS/E (NSは1万円安)	24,000〜	30,000〜
72ピン16M SIMM（32Mは6千円高）	3,000〜	6,000〜
ペンティアム75 DOS/V機（P100は2万UP）	30,000〜	48,000〜
PC9801NC (NXC,NACは1.5万円高)	35,000〜	50,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	40,000〜	50,000〜
PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安）	80,000〜	100,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安）	110,000〜	125,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	150,000〜	170,000〜
PC9821Ap2/u2,Xp	42,000〜	55,000〜
PC9821AS2/u2,Xs	37,000〜	50,000〜
PC9821Ae/u2,Bx4	32,000〜	42,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	80,000〜	100,000〜
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000〜	20,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000〜	45,000〜
MSX用ディスクドライブ	8,000〜	18,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	15,000〜	25,000〜
X68K　エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	25,000〜	40,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	18,000〜	28,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	10,000〜	18,000〜
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は3万円高)	50,000〜	80,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1,5万円高）	35,000〜	50,000〜
FMタウンズIIUX20,HR20（UR20は1万円高）	10,000〜	18,000〜
FMタウンズマーティ/3DO（8千円安）	10,000〜	15,000〜
250メガハードディスク　(容量により上下有り)	8,000〜	14,000〜
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	2,000〜	4,000〜
MSX用FS-PC1/HBP-FIC (6千円安)	8,000〜	22,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品

IBM	Aptiva H6E	¥ 299,800
IBM	Aptiva H5E	¥ 249,800
IBM	Aptiva J3Y	¥ 199,800
COMPAQ	Prolinea 4100/5 M420	¥ 79,800
Apple	P.M6300/120 SPエディション	¥ 104,800
DEC	Venturis FXS5166	¥ 188,200
東芝	DynaBook GT4755MT(TFT/CD付)	¥ 159,800
東芝	サテライトPro 420CDT/810	¥ 219,800
NEC	TM151-(15"マルチスキャン/TVチューナー付)	¥ 33,800
イディ	SPITFIRE AV	¥ 27,800
メルコ	DNS-250(noteHDD250)	¥ 17,800
SONY	モデムSMD V344	¥ 59,800
カノープス	PowerCapture PCI	¥ 54,800

中古お買得品

NEC	9801DS/U2	¥ 24,800
COMPAQ	Prolinea 4/66	¥ 29,800
COMPAQ	Prolinea 4100/4	¥ 44,800
NEC	KD-882(15"CRT)	¥ 7,980
NEC	21"トリニトロン(Mac19"モード)	¥ 19,980
NEC	PR-201GS(15"ドットプリンター)	¥ 19,800
NEC	PR101/J110R	¥ 9,980

中古98

NEC	9821Xe/U7W	¥ 52,800
NEC	9821S1	¥ 39,800
NEC	9801BA3/U2	¥ 49,800
NEC	9801BX3/U2	¥ 47,800
NEC	9801FX/U2	¥ 25,800
NEC	9801RX2	¥ 8,800
NEC	9801UX21	¥ 9,980
NEC	H98S-U8	¥ 29,800
NEC	H98 U8-002	¥ 27,800
NEC	H98-100-100	¥ 69,800
NEC	H98-90-100	¥ 59,800
NEC	H98-70-002	¥ 9,980
NEC	9821Ns/340W	¥ 109,800
NEC	9821Ne2/340W	¥ 109,800
NEC	9801NS/T40	¥ 54,800
NEC	9801NS/T	¥ 49,800
NEC	9801N	¥ 19,800
NEC	9801LS5	¥ 13,800

中古Mac

Apple	SE30(4/40+角マウス)	¥ 49,800
Apple	IIci(8/80+角マウス)	¥ 34,800
Apple	IIsi(8/80+角マウス)	¥ 29,800
Apple	IIci(4/40+19"カラーセット)	¥ 79,800
Apple	LC(4/40+角マウス)	¥ 15,800
Apple	P.B145B(4/80)	¥ 59,800
Apple	P.B170(4/80)	¥ 59,800

中古DOS/V

東芝	EZ486P01	¥ 79,800
東芝	EZ486001	¥ 69,800
東芝	V486E(EVS121TD)	¥ 64,800
東芝	V486C(CVS201TD)	¥ 89,800
東芝	J31SX041VW	¥ 39,800
IBM	5523-S14	¥ 29,800
IBM	T.Pad230Cs-YB7	¥ 89,800
IBM	T.Pad330Cs-JBB	¥ 69,800
日立	5523-SV4相当	¥ 39,800

中古モニタ

Apple	13"RGB	¥ 18,800
Apple	15"ポートレート	¥ 9,800

その他

SUN	SS2+16"	¥ 198,000
SUN	SS1+16"	¥ 128,000

中古ワープロ

NEC	PWP-5ZC(カラー液晶)	¥ 79,800
NEC	PWP-5ZJ	¥ 59,800
日立	BF-230(カラーノート)	¥ 89,800
富士通	AX2(J)	¥ 24,800
富士通	LX2000(J)	¥ 69,800
富士通	LX701(J)	¥ 69,800
富士通	LX651(J)	¥ 49,800
富士通	SX401(S)	¥ 49,800
東芝	JW-05PV	¥ 59,800
東芝	JW-95HP	¥ 39,800
SHARP	WD-C900(カラー液晶)	¥ 69,800
SHARP	WD-X800	¥ 69,800
SHARP	WD-X500	¥ 49,800
CASIO	G770ZX	¥ 59,800
CASIO	CX-100(カラー液晶)	¥ 79,800
CASIO	GX-990	¥ 59,800
CASIO	PS-10	¥ 79,800
CANON	CW-J1V(カラー液晶)	¥ 79,800
CANON	CW-J1C	¥ 59,800
松下	FW-U1P95	¥ 49,800
松下	FW-U1P97F	¥ 69,800

メモリ

168pin 32M	¥24,800~
168pin 16M	¥12,800~
72pin 32M,N	¥24,800~
72pin 16M,N	¥12,800
72pin 8M,N	¥ 7,980
72pin 4M,N	¥ 4,980

中古パーツ

メモリー	9801DA/RA用(4M)	¥ 8,880
	9801NS/T用(6M)	¥ 9,980
	9801用61互換(2M)	¥ 3,980
	9801T用(4M)	¥ 8,800~
	98note用メモリーカード(2M)	¥ 1,980
	98note用メモリーカード(4M)	¥ 4,980
	98note用メモリーカード(8M)	¥ 9,980
	DynaBook用メモリーカード(8M)	¥ 9,980
ビデオカード	9821A-E01	¥ 9,980
FDD	9801用内蔵3.5"/5"ドライブ	¥ 4,980~
	DynaBook用FDDドライブ	¥ 7,980~
HDD	9801用内蔵3.5"HDDドライブ	¥ 6,980~
	98note用HDD	¥ 3,980~
その他	98シリーズキーボード	¥ 2,980
	9801シリーズ電源	¥ 3,980
	9801note用液晶	¥19,800~
Apple	Appleキーボード	¥ 3,980~
Apple	Apple各マウス	¥ 3,000~
	Apple IIci 電源付ケース	¥ 4,980~
	30pin 1MBX4	¥ 9,980
東芝	2.5" 1.35GB HDD	¥27,800
	2.5" 527MB HDD	¥13,800
	2.5" 262MB HDD	¥ 9,980
IBM	2.5" 1.2GB HDD	¥28,800

信頼と安さの全国通販

OTTOの通販システム

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1.**お問い合わせ**▶電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2.**ご注文**▶納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3.**ご入金/発送▶代金のお支払方法**
●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料)商品はご入金後すぐに発送致します。

代引システム

商品代金	代引き手数料
1万5千円未満	500円
1万5千以上~20万	1000円

OTTOの高額買取システム

●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1.**お問い合わせ**▶当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2.**ご発送**▶品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3.**送金**▶査定後すみやかに(2~3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

OTTOのインターネット情報 ホームページアドレス http://www.heart-net.co.jp/~otto/

BBS開局 OTTOネット:03-5256-5233

OTTOのFAX BOX通販→03-5256-5231
★24時間いつでも商品情報を引き出せます★

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷!
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意して
お待ちしております。ご相談下さい。

OTTO

通信販売 買取 お問い合せ
TEL.03-5256-3801 (10:00~18:00) 定休日:土、日祝日
FAX.03-5256-3850 (24時間受付)
〒101東京都千代田区神田須田町2-2鹿友22ビル

超激安 中古パソコン全国通販!

NEC PC98シリーズ デスクトップ型

<< CPU 80486マシン >>

AP/M7	(DX2-66 5" 86)	¥54,800
BX3/U2	(SX-33 3.5")	¥39,800
FA/U2	(SX-16 3.5" FM)	¥29,800
FA2	(SX-16 5" FM)	¥23,800
H98S-8	(SX-20 5")	¥24,800

<< CPU 80386マシン >>

DA/U2	(DX-20 3.5" FM)	¥24,800
DA2	(DX-20 5" FM)	¥15,800
ES2	(SX-16 3.5")	¥19,800
RA21	(DX-20 5")	¥14,800
FX2	(SX-12 5" FM)	¥14,800
RL2	(DX-20 5" ノーマル/ハイレゾ)	¥12,800
RA2	(DX-16 5")	¥11,800

<< CPU 80286以下のマシン >>

DX/U2	(286-12 3.5" FM)	¥14,800
EX2	(286-12 3.5" FM)	¥12,800
UX21	(286-10 3.5" FM)	¥10,800
DX2	(286-12 5" FM)	¥ 8,500
RX2	(286-12 5")	¥ 7,500
VX21	(286-10 5")	¥ 6,500
UV11	(V30-10 3.5" FM)	¥ 7,500
VM2	(V30-10)	¥ 4,800

★ 各本体にはHDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ラップトップ型(全て3.5")

TF71	(386SX-20 TFTカラー HD100M)	¥49,800
TW5	(386SX-20 モノクロ 8 HD 40M)	¥22,800
LS2	(386SX-16 プラズマ)	¥19,800
LX2	(286-12 モノクロ 8)	¥ 9,800
LV21	(V30-10 モノクロ 8)	¥ 7,800
386LS	(386SX-16 モノクロ 8)	¥17,800
286LS	(286-12 モノクロ 8)	¥13,800

モニタ

15インチ マルチスキャンモニタ		¥22,800~
17インチ マルチスキャンモニタ		¥39,800~
KD-881	(15" 0.28mm 9801ノーマル)	¥ 9,500
KD-882	(15" 0.31mm 9801ノーマル)	¥ 7,800
KD-854n	(14" 0.39mm 9801ノーマル)	¥ 6,300
KD-854	(14" 0.39mm 9801ノーマル)	¥ 5,300
XC1498CⅡ	(14" 0.28mm 9801ノーマル)	¥ 6,300
その他9801ノーマルモニタ		¥ 5,300~

プリンタ

インクジェットプリンタ	(NEC CANON EPSON 等)	¥ 9,800~
PR201シリーズ	(15" ドットインパクト方式)	¥ 9,800~
PR101シリーズ	(10" 熱転写方式)	¥ 5,800~
その他旧型プリンタ		¥ 3,800~

ハードディスク

98(DA RA DX RX RL)等用 内蔵 40M	¥ 5,800
98(DA RA DX RX RL)等用 内蔵 100M	¥12,800
外付340M SCSI (98用インターフェイス付)	¥18,800
外付 40M SASI (98用インターフェイス付)	¥ 6,800

メモリ

98汎用(Cバスタイプ) 2M ¥4,500 / 4M ¥ 9,500 / 8M ¥16,800
72P SIMM 8M ¥5,800 / 16M ¥11,000 / 32M ¥22,000
98各内蔵型(FA DA RA RS H98用 等) 4M ¥9,500 / 2M ¥5,800
98用2M 汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 3,900
98ノート用4Mラムカード ¥ 4,800

その他

NECマウス (100,200,400 カウント切替付) ¥ 1,500
2400BPSモデム (MNP5) ¥ 4,800
外付 5インチFDD 2ドライブ ¥9,500 / 1ドライブ ¥5,800
外付3.5インチFDD 2ドライブ ¥11,800 / 1ドライブ ¥6,800

NEC PC98シリーズ ノート型(全て3.5")

NS/T	(386SL-20 モノクロ 8)	¥35,800
NS/E	(386SX-16 モノクロ 8)	¥32,800
NS	(386SX-12 モノクロ 8)	¥22,800
N	(V30-10 モノクロ 8)	¥15,800

HDDパックは 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800 / 120M ¥12,800

今月のおすすめ特価品!

NEC PC-9801 EX2 ¥12,800
CPU 286-12 FDD 3.5"*2 RAM 640KB FM音源内蔵
ゲーム用としても、サブマシンとしてもお手ごろ価格

●● PC88、FMR、音源ボード、旧型ワープロ、 ●●
●● コプロ、Gアクセラ、ジャンク品等もあります。 ●●
●●FAXにて最新リストを送りますのでご利用下さい。●●

商品の価格は(12/9)現在のものです。
相場は変動いたしますので、お問い合わせ下さい。

★ご購入方法は簡単★

まず、お電話かFAXで在庫確認してください。
次に銀行振込、現金書留、代金引換の中から
送金方法を、お選びください。
通常は入金確認後、即日中に発送いたします。

左記リストの商品以外でもお取寄せできます。
また、買取や下取も行っていますので、
お気軽にお問い合わせください。

大阪近郊在住のパソコン好き社員募集中でっせ!

イオシス
IOSYS
〒550 大阪市西区立売堀
6-7-43-707

お振込先
住友銀行立売堀(イタチボリ)支店
普通 543909
イオシス

TEL 06-443-9227
■(11:00~19:00) 毎週日曜定休日
FAX 06-444-8287
■24時間受付

— 教育関係、会社、業者の方へ —
複数台導入の際は、お気軽にご相談ください。
リスト以外の商品でも、さらに割引致します。
また、不用パソコンの買取も行っております。
担当 中本まで

地球にやさしい中古パソコン 日本マイコン流通センター

超特価セール開催中！（2/8迄）代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎！

※誠に勝手ながら2/9㈰は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間AM10:00〜PM8:00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込みください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込みやお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は12/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回（夏・冬）払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込みやお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】 03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、（株）日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

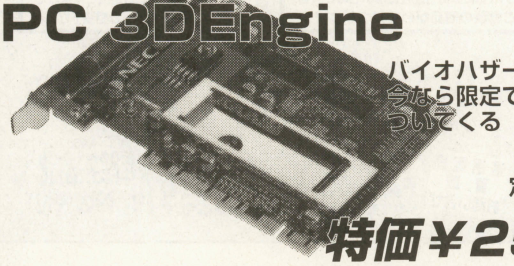
永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです。

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK!! 簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

パソコン面白活用法 時代は3D 話題の3Dアクセラレーターを特集

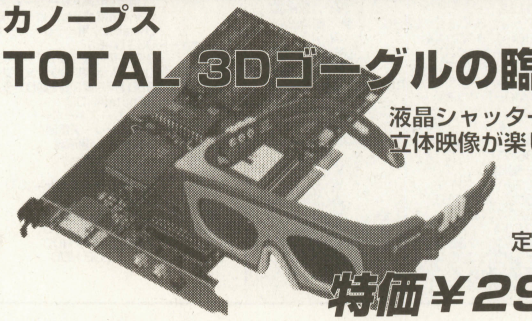
NEC Power VR搭載3Dアクセラレーター PC 3DEngine



バイオハザードでおなじみ
今なら限定でゲームパッドもついてくる

定価￥29,800
特価￥25,800

カノープス TOTAL 3Dゴーグルの臨場感



液晶シャッターのゴーグルで立体映像が楽しめる

定価￥36,800
特価￥29,800

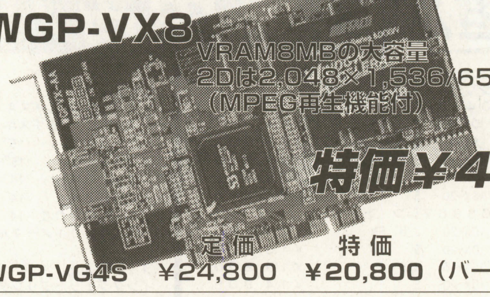
I/Oデーター Power VR搭載3Dアクセラレーター GA-PVR3D4/PCI

「A5/A列車で行こう5」をやりたい人はこれ！

定価￥18,000
特価￥15,800

	定価	特価
GA-PG3DVX4/PCI	￥39,800	￥31,800
GA-PG3D2/98PCI	￥20,000	￥17,800

メルコ 3Dアクセラレーター WGP-VX8



VRAM8MBの大容量
2Dは2,048×1,536/65536色表示可能
（MPEG再生機能付）

定価￥54,800
特価￥44,800

	定価	特価	
WGP-VG4S	￥24,800	￥20,800	（バーチャコップ付属）

キリトリ線

《見積依頼書・注文書》ハード、ソフト併用　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

フリガナ		電話番号	FAX番号
氏名		（　　）	（　　）
住所	〒		

メーカー	商品名・型番	数量	メーカー	商品名・型番	数量

お支払い方法	振込・現金書留・代金着払い・分割	ご連絡のつく日時	月 日 時頃	上記以外の連絡先	（　　）

備考（ご質問等）

※ご注文頂いた方には、商品・金額・支払方法などの確認のため折り返し連絡させて頂きます。万一、確認の電話のない場合は、お手数ですがお問い合わせ下さい。

（べーマガ 2月号）

パソコンリサイクルのベストショップ **日本マイコン流通センター**

2 今月の特集 Part 2

大好評！CPUアクセラレーター特集

オリジナルセット PC-9801 RA MAX 作戦

ベストセラーパソコン「PC-9801RA（386 20MHz）」を「486/120MHz（相当）」にパワーUP

①ベストセラーパソコン
PC-9801RA21 ￥13,000より
②6倍速CPUアクセラレーター
EUD-HP ￥23,800
③増設メモリー（最大78.6MB）
ENL-16M ￥19,300
④1.44MBの読み込みも可能！
3.5″FDD ￥9,800
⑤高速28.8K FAX／モデムボード
RSA-98Ⅱ ￥22,800
⑥アナログディスプレイ
各種 ￥9,800より

※②は4倍速タイプもあります。
※③は8MB・32MBタイプもあります。
セット割引もございます。お問い合わせ下さい

Cb2大改造計画

今回からは特に問い合わせの多かった「PC-9821Cb2」を大特集

①CPUアクセラレーター
VIPER MAX DRIVE 586X
特価￥39,800
②増設メモリー（16MB）
特価￥17,800
③WINDOWS95 アップグレード版
特価￥12,000
④大容量HDD（2GB）
特価￥44,800
⑤高速33.6Kbps FAXモデム
特価￥19,800

その他、98対応 CPUアクセラレーター 一覧表

商品名・型番	スピード	CPU	形状	定価	特価	対応機種
VIPER X Type S	2	TX468SXLC2	386SX被	￥19,800	**￥15,800**	PC-9801ES/DS/CS/FS/FX/RS PC-9821初
VIPER X Type P	2	TX468SXLC	386DX交換	￥14,800	**￥11,800**	PC-9801DA/RA
VIPER POWER MULTi PNT-33	2.5	iP ODP-83	486交換	￥55,800	**￥43,800**	PC-9801BA2/BS2 PC-9821As/Ap
VIPER POWER MULTi PNT-25	2.5	iP ODP-63	486交換	￥53,000	**￥41,800**	PC-9801BX/BX2
VIPER POWER MULTi VM-4	3	iDX4/100	486ODP	￥69,800	**￥53,800**	PC-9821Cs2
VIPER POWER MULTi Ce4	3	iDX4/75	486ODP	￥69,800	**￥53,800**	PC-9821Ce2
VIPER POWER MULTi 586CX	3	Cx5x86/100	CPUボード	￥49,800	**￥39,800**	PC-9821CX
VIPER POWER MULTi 586Cs2	4	Am5X86/P75	486交換	￥45,800	**￥34,800**	PC-9821Cs2
VIPER POWER MULTi 586Ce2	4	Am5X86/P75	486交換	￥45,800	**￥34,800**	PC-9821Ce2
VIPER Max Drive 586X	4	Am5X86/P75	486交換	￥39,800	**￥29,800**	PC-9801BA3/BX3/BX4 PC-9821Ae/Be/Bs/Xe/Cb2/Ce
EUA-QP（OM）	4	486相当	HMCPU	￥29,800	**￥23,800**	PC-9821As/Ap/Ae
EUF-H（OM）	6	486/96相当	HMCPU	￥29,800	**￥23,800**	PC-9801FA
EUB-H（OM）	6	586/120相当	HMCPU	￥39,800	**￥31,800**	PC-9801BX/BA
EUB-Q（OM）	4	486/80相当	HMCPU	￥19,800	**￥15,800**	PC-9801BX/BA
EUD-HP（OM）	6	486/120相当	HMCPU	￥29,800	**￥23,800**	PC-9801DA/RA51
EUD-Q（OM）	4	486/80相当	HMCPU	￥19,800	**￥15,800**	PC-9801DA/RA51
EUZ-Q（OM）	3	486相当	HMCPU	￥29,800	**￥23,800**	PC-9801BX2/BS2/BA2
HAS-33TP	3	586/100相当	486交換	￥27,000	**￥21,800**	PC-9801BS2/BA2/BA3/BX3/BX4 PC-9821As/Ap/As2/Bp/Bs/Xe
HFA-16HS	6	486/96相当	486交換	￥44,800	**￥34,800**	PC-9801FA
HFA-16QS	4	486/64相当	486交換	￥29,800	**￥23,800**	PC-9801FA
HBX-25TS	3	486/75相当	486交換	￥19,800	**￥15,800**	PC-9801BX/BX2
HDA-C20TJ	3	486/60相当	386DX交換	￥18,000	**￥14,800**	PC-9801RA/DA
HCX-33TP	3	586/100相当	CPUボード	￥29,800	**￥23,800**	PC-9821Cx
PK-686P125	2		P. ODP	￥29,800	**￥23,800**	PC-9821Xa7/V7

お知らせ
①1月末まで渋谷駅前店にて、ソフトフェアを開催中！（御来店頂いた方に限ります。）
②誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA UC DC ニコス ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

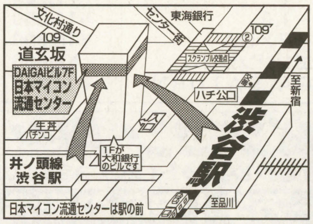
安心のサポート体制
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

※誠に勝手ながら2／9(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ！ 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00～PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**
通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**
その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●お振込先（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊖6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊖1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊖2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊖451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ！お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

（ベーマガ 2月号）

3 中古のページ Part 1

パソコンリサイクルのベストショップ **日本マイコン流通センター**

富士通 DESK POWER 各種

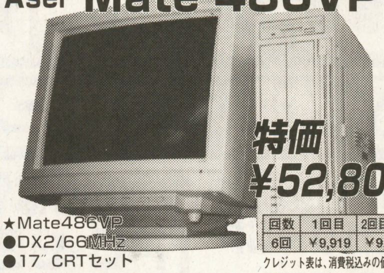
特価 ¥89,800より

★DESK POWER
●DOS/VのCRTセットモデルが超特価
●15″CRT一体型から17″タワー型まで各機種超特価

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,827	¥8,300

クレジット表は、消費税込みの価格です

Aser Mate 486VP



特価 ¥52,800

★Mate486VP
●DX2/66MHz
●17″CRTセット

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,919	¥9,600

クレジット表は、消費税込みの価格です

富士通 FMV-466D3E

特価 ¥49,800

★FMV-466D3E
●CPUはDX2/66MHz
●メモリー8MB
●WIN3.1モデル

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,493	¥4,700

クレジット表は、消費税込みの価格です

この春には消費税率UP!? 大きなお買い物は今のうちに!!

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
CPU		
シャープ	CZ－652C－BK	¥14,700
シャープ	CZ－674C－BK	¥57,200
東 芝	DynaBookGTS575	¥130,200
富士通	FM－TOWNS SH2	¥21,800
富士通	FM－TOWNSMARTY2	¥14,700
富士通	FM－TOWNS20F	¥8,600
富士通	FM－TOWNSⅡfresh	¥52,600
富士通	FM－TOWNSⅡfresh	¥32,300
富士通	FM－TOWNSⅡHB2J	¥61,400
富士通	FM－TOWNSⅡHR20	¥33,200
富士通	FM－TOWNSⅡHR200	¥30,600
富士通	FM－TOWNSⅡMF20A	¥37,600
富士通	FM－TOWNSⅡMX20A	¥43,800
富士通	FM－TOWNSⅡUR20	¥26,200
富士通	FM－TOWNSⅡMX20A	¥43,800
富士通	FMV－53NAXN5	¥350,200
富士通	FMV－TOWNS H	¥165,400
富士通	FMV5DH6	¥202,400
富士通	FMV5DSE51	¥161,900
Apple	Mac LC575	¥52,600
エプソン	PC－286B－STD	¥25,300
エプソン	PC－286LE－H20	¥14,700
エプソン	PC－286VF－STD	¥8,600
エプソン	PC－486GR2	¥35,000
エプソン	PC－486NAS2	¥37,600
NEC	PC－9801ES5	¥24,400
NEC	PC－9801N	¥11,200
NEC	PC－9801NS／A	¥37,600
NEC	PC－9801NS／T	¥31,500
NEC	PC－9801UF	¥16,500
NEC	PC－9821As3／U2	¥56,100
NEC	PC－9821Cb10／TA	¥121,400
NEC	PC－9821CX13／S7B	¥121,400
NEC	PC－9821Na12／H10	¥235,800
NEC	PC－9821Na12／S8	¥165,400
NEC	PC－9821V12／S5RC	¥121,400
NEC	PC－9821V13／S5RA	¥121,400
NEC	PC－9821V7／C4KB	¥87,800
NEC	PC－9821Xe10／4	¥61,400
NEC	PC－9821Xe10／4Y	¥68,600
NEC	PC－9821Xe10／S15	¥70,200
NEC	PC－9821Xv13／R16	¥147,800
SOTEC	WinBookSC	¥35,000
ゲーム機		
松下/Panasonic	FZ－1	¥7,700
松下/Panasonic	FZ－10	¥11,200
NEC	PC－FXGA	¥15,600
NEC	PCエンジンDUO	¥8,600
SEGA	SEGA SATURN	¥14,700

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
SEGA	キッズギア	¥6,800
任天堂	スーパーファミコン	¥6,300
任天堂	バーチャルボーイ	¥8,600
SONY	プレイステーション	¥13,000
セガ	メガCD	¥6,800
SEGA	メガドライブ	¥5,900
SEGA	メガドライブ2	¥5,100
カプコン	19XX	¥58,000
日物	お嬢さん	¥1,000
ナムコ	ギャプラス	¥28,000
DYNAX	クイズ合衆国	¥2,000
セガ	クラッチヒーター	¥2,000
カプコン	ストリートファイターⅡTURBO	¥5,000
日物	セカンドラブ	¥1,000
ナムコ	ドラゴンバスター	¥38,000
ビスコ	ドリフトアウト	¥6,000
カプコン	ニモ	¥58,000
SNK	ファイティングゴルフ	¥2,000
セガ	フラッシュポイント	¥16,000
セガ	ボナンザブラザーズ	¥18,000
カプコン	闘いの挽歌	¥32,000
日物	麻雀革命	¥1,000
CRT		
シャープ	14M－522C	¥4,200
DENON	BD－410	¥8,600
メディックス	CMC－141AN	¥13,000
三洋	CMT－A14HC	¥8,600
三洋電機	CMT－B14H2	¥11,200
シャープ	CZ－603D－BK	¥28,800
シャープ	CZ－606D－BK	¥20,000
シャープ	CZ－608D－BK	¥26,200
シャープ	CZ－613D－BK	¥28,800
富士通	DM－1501FG	¥26,200
富士通	FMDPC646	¥11,200
富士通	FMT－DP531	¥20,000
富士通	FMT－DP533	¥21,800
富士通	FMT－DP535	¥26,200
富士通	FMT－DP5351	¥22,700
富士通	FMT－DP5361	¥24,400
富士通	FMV－DP831	¥28,800
東映	FTC－12GTU－H	¥3,300
ビクター	GD－V140	¥6,800
HYUNDAI	HCM－401J	¥8,600
飯山電機	MF－5015	¥28,800
アイデクソン	MF－8615A	¥28,800
飯山電機	MF－8615B	¥26,200
飯山電機	MT－8617E	¥37,600
NEC	PC－TV352	¥26,200
NEC	PC－TV353	¥26,200
三菱	RD－15DII	¥26,200

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
富士通	TOWNSⅡ Fresh用CRT	¥32,300
コンパック	VGAモニタ	¥13,000
FDD・CD・MO ほか		
ICM	CD－620S－NB	¥6,800
I/Oデータ	CDG－AB4	¥14,700
メルコ	CDI－4FB	¥9,500
メルコ	CDI－6FB	¥13,000
緑電子	CXA－600	¥10,300
緑電子	CXA－602	¥11,200
NEC	PC－CD60D	¥7,700
αデータ	AD－F5WR	¥11,200
アイドルJ	AFD－501	¥8,600
コンピューターリサーチ	CRC－FD3．5WH	¥6,800
THKシステム	FD－501	¥8,600
アキュレート	FD－5W	¥8,600
エレコム	FDD－5S	¥8,600
エレコム	FDD5W	¥11,200
富士通	FMT－FD302	¥6,800
ポップ通商	KMF－35F	¥5,900
システムサコム	SD－05R	¥5,100
エレコム	EN－98BOX	¥20,900
ICM	ER－80	¥5,900
JEF	GF－1000	¥29,700
ICM	INTER240A	¥12,100
ロジテック	LHD－EN200	¥13,000
NEC	PC－9801B－37	¥8,600
NEC	PC－HF103R	¥7,700
ロジテック	SHD－B340AN	¥13,900
ニューテック	TOWNS内蔵用200MB	¥13,000
アーバンコーポレーション	TOWNS用234.6MB内蔵HDD	¥13,900
日本テクサ	TR－NE125	¥5,900
ITEC	TX－130B	¥5,100
日本テクサ	TXHD520	¥15,600
MIC	plover230MoeMKⅡ	¥37,600
エプソン	EZ－110A	¥13,000
プリンタ／オプション		
キャノン	BJC－210J	¥18,400
シャープ	CZ－8PG2	¥5,900
エプソン	LP－9200	¥112,600
富士通	MB27410	¥8,600
エプソン	MJ－450	¥9,500
エプソン	MJ－500C	¥8,800
エプソン	MJ－700V2C	¥26,200
エプソン	MJ－800C	¥28,800
NEC	PC－PR101／J110R	¥12,100
NEC	PC－PR101／J180	¥12,100
NEC	PC－PR101／T103	¥8,600
日本REM	PR－A600	¥6,800
スター	TR－24f	¥6,800
エプソン	VP－1350PC	¥14,700

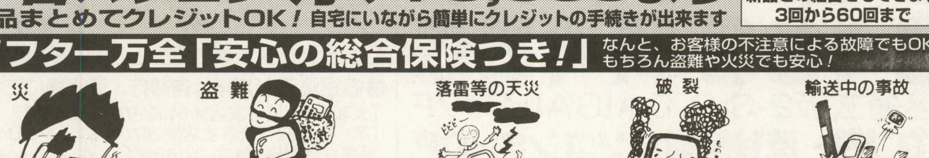
中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき!」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK! もちろん盗難や火災でも安心!



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

業界初のショッピングプロテクト

1.今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2.1商品¥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3.総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4.保証と補償の違いについて
4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
● 配達日指定
● 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3~60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付

販売スタッフ募集中!
高卒以上、18~25才くらい迄
初任給 185,000以上
★週休2日制★
〈詳細は〉
03-3770-9911
人事課まで

※誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

(ベーマガ 2月号)

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

4 中古のページ Part 2

NEC PC-9801RX

★PC-9801RX
●ゲームに最適最高! ベストセラー98
●ディスプレイとセットでお求めの方にお好きなゲームソフトを1本プレゼント!(5″モデルに限ります)
※PC-9801DA ¥15,800より
※PC-9801DS ¥9,800より
※PC-9801VX ¥6,800より

特価 ¥7,800より

富士通 FM-TOWNSセット

(本体+ディスプレイ+キーボード)

★FM-TOWNS
●お好きなゲームソフトを1本プレゼント!
●マルチメディアパソコンの先駆け
●CD-ROM、2FDD内蔵

特価 ¥24,800より

各社ゲーム筐体(きょうたい)

●JAMM仕様/3ボタンコンパネ

大好評!

●これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
●これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適
●家庭用電源で動作します。

特価 ¥19,800より

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
プリンタ/プリンタオプション		
エプソン	AP1000CSF	¥3,300
キャノン	BM−1(フォントカード)	¥800
キャノン	EP−LB5	¥3,300
キャノン	JA−PCROM−EX	¥3,300
キャノン	JB−PCROM−EXⅡ	¥3,300
エプソン	MJ−500PCF	¥3,300
NEC	PC−PR101/Tn103−41	¥3,300
NEC	PC−PR150H−04	¥4,200
NEC	PC−PR201B−03	¥1,700
NEC	PC−PR201T−15	¥4,200
	PF−50	¥2,400
富士通アイソ	PR−403T カラーユニット	¥26,200
RAM・I/F・アクセラレーターほか		
	9821X用RAM8M	¥6,800
I/Oデータ	98NTⅡ−4MB	¥5,900
I/Oデータ	98用SIM4M×2	¥5,900
マクセル	BN−201	¥4,200
I/Oデータ	DV−SIM36−4M	¥3,600
メルコ	EAB−8000	¥11,200
メルコ	ECB−8MJ	¥8,600
メルコ	EFB−4M	¥6,800
NEC	EMW−P8M	¥6,800
メルコ	ENB−16M	¥13,000
メルコ	ENE−4000	¥5,900
メルコ	ENP−8M	¥7,700
I/Oデータ	FJ−SIM32−8M	¥18,300
F・TEC	FTO−432S5−166G	¥15,600
沖	IF80327	¥800
I/Oデータ	MU34−8M	¥9,500
I/Oデータ	NE−SIM32−H4M	¥3,600
I/Oデータ	NE−SIM36−H8M	¥9,500
メルコ	NE34A−4M	¥3,900
I/Oデータ	NT34−6ML	¥7,700
I/Oデータ	NX34−4M	¥4,200
NEC	PC−9821A−B01	¥3,300
I/Oデータ	PIO−31SS	¥8,600
I/Oデータ	PIO−9234G−8MF	¥8,600
I/Oデータ	PIO−98NT2M	¥4,200
I/Oデータ	PIO−CS134−4M	¥4,200
I/Oデータ	PIO−DA134−8M相当	¥8,600
I/Oデータ	PIO−SIM61−2M	¥3,000
エプソン	SDP−5100A	¥17,400
八戸ファーム	TOWNS用4MBRAM	¥6,800
	TOWNS用8MB	¥18,300
メルコ	VMB−P8M	¥7,700
メルコ	VT5−16M	¥21,800
メルコ	XRE−4000	¥5,900
メルコ	HNS−25T	¥13,000
インテル	i486DX2/66	¥8,600
インテル	JBOXDX4ODP75	¥9,500
NEC	PC−9801−65	¥6,800
NEC	PC−9801NX/C−01	¥11,200
NEC	PC−98RL−03	¥2,600
I/Oデータ	PK−586X4	¥11,200
Intle	SXODP50	¥6,800
東京ニーズ	MF−101	¥8,600
Diamond	EDDGE3D	¥15,600
ダイヤモンドエッジ	EDGE3D V2MB	¥21,800
I/Oデータ	GA−968V4/PCI	¥26,200
I/Oデータ	GA−KIT98PCI	¥1,500
I/Oデータ	GA98NBI/C	¥9,500
NEC	PC−9801B3−E02	¥8,600
NEC	PC−9821A−E01	¥20,000
R&D	FDA−36	¥4,200
富士通	FMV−412	¥21,800
SONY	HBI−V1	¥26,200
アキュレート	IF−98A	¥6,800
メルコ	IFN−92S	¥11,200
エレコム	JC−AD2	¥2,100
ロジテック	LPM−SCSU	¥19,300
コニック	MIB−248C	¥3,300
マクニカ	MIRACLE SCSIⅡ	¥8,600
NEC	PC−9821X−B02L	¥11,200
カノープス	SuperCVI(CIM-1104)	¥8,600
その他		
シャープ	CZ−6TU−BK	¥26,200
富士通	FMT−TU101	¥17,400
カシオ	QV−10A	¥26,200
富士通	FMM−KB305	¥2,800
富士通	FMT−KB101A	¥2,400
富士通	FMT−KB501	¥2,400
磁気研究所	KB9800NEW	¥5,100
富士通	MARTYキーボード	¥3,300
エプソン	PCLTP2	¥5,100
エレコム	PKB486NAU	¥2,600
エレコム	AD−P2CR	¥4,200
キャノン	IFC−9800/15	¥3,300
KORG	AG−103	¥15,600
KORG	MIDIミュージックキットforPC-98(WINDOWS)	¥5,100
ローランド	SC−88VL	¥41,100
ローランド	Super−MPU	¥6,800
ローランド	ミュージ郎55forWINDOWS	¥32,300
ローランド	ミュージ郎Jr.	¥30,600
電波新聞社	DISPL	¥13,000
電波新聞社	XRGB−1	¥20,000
松下/Panasonic	FW−RSU1H	¥8,600
オムロン	HS20G−BD	¥26,200
シャープ	JX−40	¥13,000
NEC	PC−IN503H	¥21,800
NEC	PC−IN700/4C	¥39,400
シャープ	CZ−6ST1B	¥2,400
NEC	PC−SP105	¥5,100
ONKYO	PSR2A	¥6,800
アイワ	SC−C77	¥8,600
YAMAHA	YSTM5	¥11,200
エニックス	ESP−10AV	¥4,200
富士通	FMT−SP101	¥6,800
エレコム	MS−8	¥4,200
横河	プリンタパーソナリティカートリッジ	¥5,100
富士通	FMT−416	¥8,600
I/Oデータ	GI−98	¥26,200
NEC	PC−9801−90	¥20,900
日本テクサ	PRO−DUCER	¥8,600
ワコム	ArtpadⅡ	¥11,200
HAL研究所	HTB−10	¥5,900
ナムコ	NEGCON	¥2,800
富士通	OAMO−221	¥2,400
コナミ	ハイパースティック	¥2,800
ブラザー	CB−1000	¥8,600
富士通	FMM−CM301	¥3,300
東芝	JWT2094B	¥4,200
富士通	MS144FP1	¥8,600
AIWA	PV−EF2880WW	¥17,400
アイワ	PVAF144V5WN	¥11,200
富士通	OASYSLX3500CT(J)	¥70,200
シャープ	WD−07HS	¥11,200
NEC	PC−9801−118	¥13,900
NEC	PC−9801−86	¥17,400
NEC	PC−9801N−J04	¥11,200
SNE	リトルオーケストラ フェロー	¥8,600
富士通	FMT−602	¥14,700
サンケン エレクトリック	MPS−500JH	¥8,600
シャープ	PA−8800	¥5,900

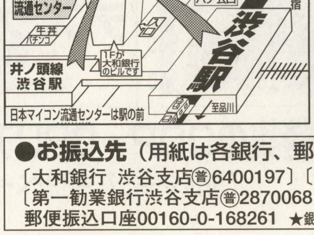
大好評! 各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!!(ソフトの指定はできません)

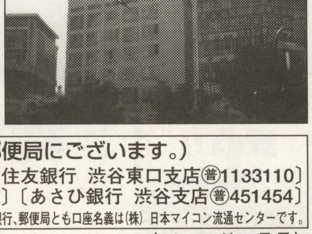
お知らせ
① 1月末まで渋谷駅前店にて、ソフトフェアを開催中!(御来店頂いた方に限ります。)
② 誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**
通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**
その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP





●お振込先(用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

緊急速報 **中古ソフト通販解禁**
今年からはTOWNSソフトに限らず中古ソフト通販を全面解禁
詳しくは6ページ目をご覧下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1~6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店 店頭にて 中古ゲームソフト 480円より

※誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

5 新品のページ

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 **0120-01-7773** 年中無休 AM10:00〜PM8:00

かかり難い場合やお問合せせは **03-3463-4455** FAXでのお申込みは **03-3463-4454**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00〜6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK

クレジット大歓迎

全商品完全保証付

※誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00〜PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
- 配達日指定
- 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に!全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付

(ベーマガ 2月号)

新機種勢ぞろい新春超特価セット

① NEC PC-9821V20/S5

98MATE VALUESTAR (Pentium 200MHz HDD3G) (C3/D3)

定価
PC-9821V20/S5 (C3/D3) ¥368,000
下記のセットからどれでも1つ

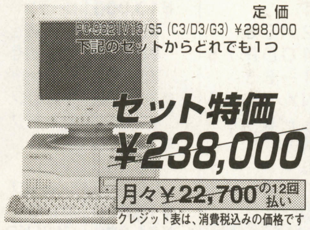
セット特価 ¥290,000

月々¥27,700の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V20/S7 (C3/D3)	¥408,000	¥320,000
PC-9821V20/M7 (C3/D3)	¥498,000	¥384,000

② NEC PC-9821V13/S5

98MATE VALUESTAR (C3/D3/G3)
(Pentium 133MHz HDD1.2GB)



定価
PC-9821V13/S5 (C3/D3/G3) ¥298,000
下記のセットからどれでも1つ

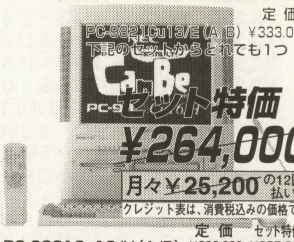
セット特価 ¥238,000

月々¥22,700の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V16/M7 (C3/D3)	¥403,000	¥315,000

③ NEC PC-9821Cu13/E

98MATE CanBe (A/B)
(Pentium 133MHz HDD1.2GB)



定価
PC-9821Cu13/E (A/B) ¥333,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥264,000

月々¥25,200の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です。

	定価	セット特価
PC-9821Cu16/H (A/B)	¥393,000	¥305,000
PC-9821Ct20/A (A/B)	¥498,000	¥374,000

④ NEC PC-9821Xa13/W12

98MATE
(Pentium 133MHz HDD1.2GB/32MB仕様/TV内蔵CRTセット)

定価
PC-9821Xa13/W12 ¥371,800
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥240,000

月々¥22,900の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821Xa16/W16 (32MB仕様/TV内蔵CRTセット)	¥421,800	¥254,000

⑤ 富士通 FMV-DESKPOWER S13 (51/52/53)

(Pentium 133MHz)

定価
FMVS13 (51/52/53) ¥268,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥226,000

月々¥21,600の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVSC16 (51/53)	¥358,000	¥290,000

⑥ 富士通 FMV-DESKPOWER S165(A1/A2/A3)

(Pentium 166MHz)

定価
FMVS165 (A1/A2/A3) ¥338,000
下記のセットからどれでも1つ

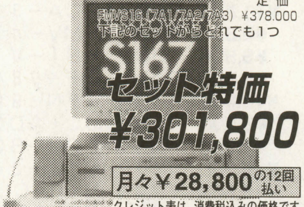
セット特価 ¥276,000

月々¥26,400の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVS16T (51/53)	¥368,000	¥295,000
FMVS16P (51/52/53)	¥363,000	¥290,000

⑦ 富士通 FMV-DESKPOWER S16 (7A1/7A2/7A3)

(Pentium 166MHz/RAM32MB)



定価
FMVS16 (7A1/7A2/7A3) ¥378,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥301,800

月々¥28,800の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVT16 (5A1/5A2/5A3)	¥338,000	¥276,000

⑧ 富士通 FMV-DESKPOWER S20 (71/72/73)

(Pentium 200MHz)

定価
FMVS20 (71/72/73) ¥498,000
下記のセットからどれでも1つ

セット特価 ¥384,000

月々¥36,700の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMVS20M (71/72/73)	¥558,000	¥425,000
FMVS20D (71/72/73)	¥598,000	¥450,000

上記のセットをご注文のお客様は下からお好みの1パックをお選び下さい。

人気ゲームパック1 WIN	定価
鬼畜王ランス	¥8,500
拘束〜淫爛授業〜メイドたちの仕事	¥6,800
ぺろぺろCandy〜陽の章〜	¥8,800

人気ゲームパック2 WIN	定価
ああ女神さまっ	¥9,800
ウキウキ弁当箱	¥4,800
大戦略VDX	¥9,800

夜のお供に思考型ゲームセット	定価
永世名人 for WINDOWS95	¥6,800
ロードモナーグ オリジナル	¥6,980
麻雀天龍	¥6,800
時空探偵DD 〜幻のローレライ〜	¥5,800

人気ゲームパック4 98	定価
クライスイーパー	¥8,800
この世に果てで恋を唄う少女〜YU-NO〜	¥9,800
いたずら—悪戯—	¥7,800

最新3Dアクセラレーター (バイオハザード他付属)	
NEC PC3DEngin	¥29,800

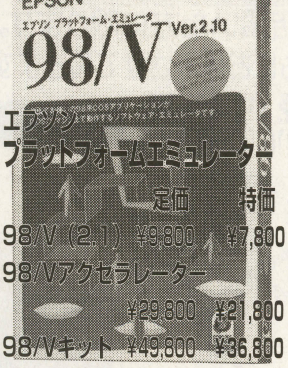
WIN95を快適に	定価
CRTフィルター	オープン
各種増設用RAM 8MB×2	オープン

カラーインクジェットプリンタ ケーブルセット	
EPSON MJ-510C	¥39,800

※さらに追加の場合はどれでも1パック¥22,800均一です。

あれば便利なこんなもの!!

DOS/Vパソコンで98ソフトが動く?!

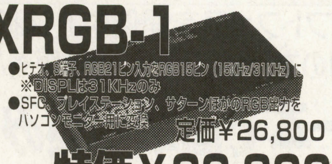


エプソン プラットフォームエミュレーター

	定価	特価
98/V (2.1)	¥9,800	¥7,800
98/Vアクセラレーター	¥29,800	¥21,800
98/Vキット	¥49,800	¥36,800

大人気!! スキャンコンバータ 電波新聞社

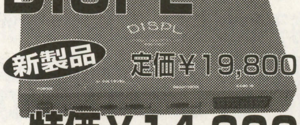
XRGB-1



- ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン (15KHz/31KHz) に ※DISPLは31KHzのみ
- SFC、プレイステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

定価¥26,800
特価¥22,800

DISPL



新製品
定価¥19,800
特価¥14,800

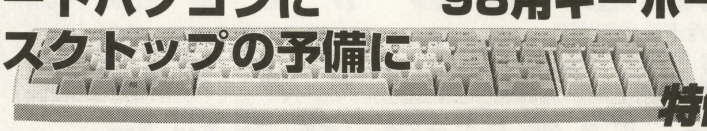
ビデオスキャンコンバータユニット XPC-2

定価¥39,800

- パソコンのアナログRGB信号を家庭用テレビで見られるように変換
- ビデオ/S出力が可能なのでビデオデッキで録画も可能

特価 ¥31,800

ノートパソコンに デスクトップの予備に 98用キーボード



修理代より安い!

特価¥5,800

⇦ 本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。
(36ページ〜39ページ)

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

6 今月の特集 Part 3

※誠に勝手ながら2／9(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

中古ゲームソフト通信販売全面開始

お待たせしました！
もうTOWNSだけではありません。
PC-98シリーズやWINDOWS用、
もちろん引き続きTOWNSだってOK

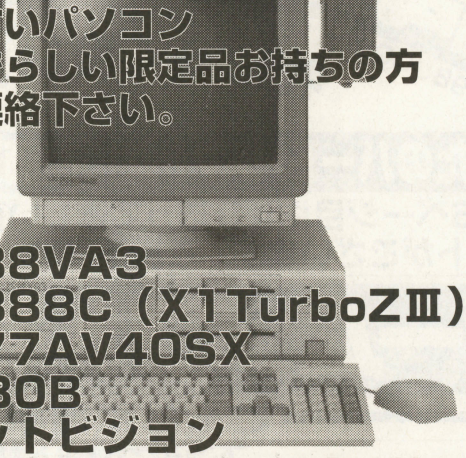
数が大すぎるので雑誌には掲載しきれません。ご希望のソフト名、お使いになる機種、メディア等をご記入の上郵送又はFAXにてお問い合わせ下さい。折り返し在庫の有無と価格をお知らせすると共に詳しいお申し込み方法をお知らせいたします。

お電話でのお問い合わせはご遠慮下さい。

お探しの商品見つけます！

●昔のソフトで遊んでみたい方
懐かしのあの名機お探しの方
お電話下さい。

●超古いパソコン
めずらしい限定品お持ちの方
ご連絡下さい。



PC-88VA3
CZ-888C（X1TurboZⅢ）
FM-77AV40SX
MZ-80B
カセットビジョン
ファミリーBasic V3などなど

カードの利用も全国OK!!
オリコ　ディーシーカード　JCB　VISA
UC　DC　日本信販　ダイナース

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて
中古ゲームソフト480円より

今月の高価買取指定商品

メーカー・商品名	買取り価格	メーカー・商品名	買取り価格
富士通 FMV-S135 (1/2/3)	~¥145,000	NEC PC-9821XV13W16	~¥148,000
富士通 FMV-SC165 (1/3)	~¥168,000	NEC PC-9821XC13M7	~¥165,000
富士通 FMV-S165 (1/2/3)	~¥146,000	NEC PC-9821Ct20/A	~¥240,000
富士通 FMV-S16T5 (1/3)	~¥170,000	NEC PC-9821Cu13/E	~¥160,000
富士通 FMV-S16P5 (1/3)	~¥168,000	NEC PC-9821Cu16/H	~¥190,000
富士通 FMV-S167 (1/2/3)	~¥160,000	NEC PC-9821Na15/X14	~¥400,000
富士通 FMV-T165 (1/2/3)	~¥158,000	NEC PC-9821Ne	~¥72,000
富士通 FMV-S207 (1/2/3)	~¥200,000	NEC PC-9801NX/C	~¥48,000
富士通 FMV-T207 (1/2/3)	~¥250,000	NEC PC-9801NS/R	~¥32,000
富士通 FMV-T20M7 (1/2/3)	~¥270,000	IBM AptivaB65	~¥275,000
富士通 FMV-T20D7 (1/2/3)	~¥300,000	IBM AptivaB75	~¥300,000
富士通 FMV-TP207 (1/2/3)	~¥275,000	SEGA サターン	~¥9,000
NEC PC-9821V20/M7 (C3/D3)	~¥210,000	SONY プレイステーション	~¥9,000
NEC PC-9821V20/S7 (C3/D3)	~¥190,000	任天堂 NINTENDO64	~¥16,000
NEC PC-9821V16/M7 (C3/D3)	~¥160,000	NEC PC-FX	~¥12,000
NEC PC-9821V13/S5 (C3/D3)	~¥130,000	NEC PC 3D Engine	~¥10,000
NEC PC-9821XV20W30	~¥240,000		

タイトル	機種	定価	タイトル	機種	定価
Comic On Vol.2	WIN	¥3,800	デスクトップのメイドさん第1巻	WIN95	¥4,800
PRO. PINMALL	WIN95		ときめきメモリアル対戦パズルだま	WIN95	¥6,800
SCORCHR	WIN95	¥7,800	トレインシミュレーター相模鉄道	WIN95	¥5,800
SIM COPTER	WIN95	¥12,800	ノエル　タスクランチャー	WIN95	¥5,800
TEOもうひとつの地球スペシャルセット	WIN95	¥16,800	ファーランドサーガ	WIN95	¥9,800
THE ART OF 風の谷のナウシカ	WIN95	¥5,800	ブリッツシュトラーゼ	WIN95	¥9,800
アドバンド・シヴィライセーション	WIN95	¥9,800	永世名人 for Windows95	WIN95	¥6,800
ウキウキ弁当箱	WIN95	¥4,800	♡鬼畜王ランス	WIN95	¥8,500
♡きゃんきゃんバニー　プルミエール2	WIN	¥8,800	時空探偵DD 幻のローレイライ	WIN95	¥5,800
キバクロウ	WIN95	¥4,800	実況パワフルプロ野球'96	WIN95	¥6,800
クライスイーパー	WIN95	¥8,800	将棋　直感精読流 VerⅡ	WIN	¥9,800
クラッシックロード for Windows95	WIN95	¥9,800	新世紀エヴァンゲリオンデジタルムック Vol.1	WIN95	¥6,800
♡この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	98	¥9,800	神秘の世界エルハザード設定資料集	WIN95	¥5,800
ザ・プロ将棋～居飛車vs四間飛車	WIN	¥7,800	雀道Ⅲ	WIN95	¥8,800
タイトーレトロアーケードパック	WIN95	¥5,800	大戦略Ⅴ　DX	WIN95	¥9,800
テイトナUSAネイティブ版	WIN95	¥9,800	魔法少女ファンタシー CoCo	98	¥10,000

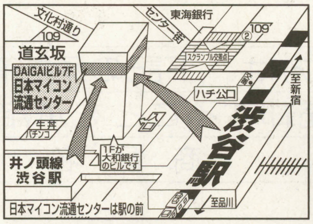
お知らせ
①1月末まで渋谷駅前店にて恒例ソフトフェアを開催中！（御来店頂いた方に限ります。）
②誠に勝手ながら2／9(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ！全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用　通話料無料 0120-09-7773
通信販売申込専用　通話料無料 0120-01-7773
その他お問合せご確認は　総合受付 03-3463-4455

〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター　渋谷駅前パソコンSHOP



●お振込先（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行　渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行　渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行　渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ！お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

（ベーマガ 2月号）

7 買取りのページ

中古通販発祥の地 **日本マイコン流通センター**

※誠に勝手ながら2/9(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともお休みさせて頂きます。

いらないものは売っちゃって新春の新作に備えよう!!

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、DOS/V、FMタウンズ、HDD、CD-ドライブ、ゲームソフト

特に高く買います。

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告6ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

ゲームソフトも高価買取り中!!

こんなに簡単!タイプ別、申込方法

下記の申込書をご記入のうえ……

下取りの方	ハード（お売りになりたい方）	ソフト（お売りになりたい方）
買い換え希望の商品を記入して下さい。	ソフトや周辺機器もいっしょに送ってください。	「パソコン用（WINDOWS大歓迎」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

下記の申込書と一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株) 日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455**(代)
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

キリトリ線

《買取申込書》

年　月　日　**日本マイコン流通センター 御中**

下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。

フリガナ		生年月日	電話番号
氏名	㊞	昭和・平成　年　月　日生(　才)	(　)　ー
住所	〒		

※18才未満の方は、下記の承諾書を保護者の方に記入してもらって下さい。

下記の品物を売却することを承諾いたします。	保護者氏名	㊞

メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み方法をみて、ご記入のうえ商品と共にお送り下さい。 ★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。

（ベーマガ 2月号）

ファルコム Windows95専用 第1弾

新感覚リアルタイムSLG

ロードモナーク Original

操作やルールは驚くほど簡単！ その上ゲーム性は奥深くクセになること間違いなし！

戦略性の高いシステムに、リアルタイムの要素を加えた新感覚シミュレーションゲーム。自国の国民に指令を与え、コンピュータが操作する他の3国の領土を奪う。自陣を的確に防御し、資金と税金などのいろいろな要素の兼ね合いを考えながら指令を与えるシステムをリアルタイムで行うため、きわめてスリリングな攻防を味わえるだけでなく、同じマップでも無限の解決法があったり、目的別のテクニックがあったり非常に奥が深い。
それゆえ巷に「ロードモナーク」ジャンキーを多数発生させた。

Windows95専用でさらにパワーアップ

キャラクターがしゃべる。ゲーム内の音はすべてカスタマイズでき、自分の好みのCDやMIDIデータや作成したデータ（自分の声など）使用可能。初心者でも安心のヘルプ機能や税率オート機能、ワンタッチでやり直せるリトライ機能、指令の範囲指定や複数の情報ウィンドウを一度に確認できるなど… 実にWindows版ならではの20以上の改良点が加えられ、初めてプレイする人から上級者まで幅広く迎え入れてくれる。

NOW ON STORE

メディア：CD-ROM 価格6,980円

ファルコムからの Big プレゼント 好評発売中 Special Box97

ブランディッシュ スペシャルBOX'97

CD－ROM 5枚組

- ●ブランディッシュVT(PC-9800/9821)
- ●ブランディッシュ(PC-9800/9821)
- ●ブランディッシュ2(PC-9800/9821)
- ●ブランディッシュ3(PC-9800/9821)
- ●ブランディッシュMIDIコレクション

特別価格 19,800円

マウスですべてを操作できるアクションRPGのブランディッシュシリーズ。最新作の「VT」と、MIDIコレクションがセットになった究極の限定パックがついに登場。

英雄伝説 スペシャルBOX'97

CD－ROM 5枚組

- ●朱紅い雫(PC-9800/9821)
- ●白き魔女(PC-9800/9821)
- ●英雄伝説マテリアルコレクション
- ●英雄伝説MIDIコレクション
- ●朱紅い雫MIDIコレクション

特別価格 19,800円

本年度人気No.1の呼び声も高い「朱紅い雫」と、各誌で絶賛、数々の賞を受賞した「白き魔女」が、ついに夢のカップリング。マテリアルコレクション、MIDIコレクションもセットになった限定パックです。

※パッケージのデザインは変更される場合があります。

マテリアルコレクション スペシャルBOX'97

CD－ROM 5枚組

- ●ファルコムマテリアルコレクション
- ●Ysマテリアルコレクション
- ●Ysマテリアルコレクション2
- ●英雄伝説マテリアルコレクション
- ●最新ファルコムミュージックサンプラー

特別価格 9,800円

ファルコムキャラが壁紙やスクリーンセーバーに。イラストデータなどが満載のマテリアルコレクションシリーズがお得なセットになって登場。さらに最新のミュージックサンプラーもついて、さらにお得！

MIDIコレクション スペシャルBOX'97

CD－ROM 5枚組

- ●朱紅い雫MIDIコレクション
- ●YsMIDIコレクション
- ●英雄伝説 MIDIコレクション
- ●ブランディッシュMIDIコレクション
- ●ソーサリアンMIDIコレクション

特別価格 9,800円

ファルコムゲームミュージックをMIDIにアレンジしたサウンドデータ集。オーディオCDデータも併録されているので、パソコンがなくてもCDプレイヤーで聞くことができます。5枚セットでお得なパック。

スペシャルパッケージ 好評発売中

ファンブックや、カレンダー、マウスマットなど豪華特典つきの限定パッケージです。まだ買っていない人はこの機会にどうぞ。

- ●ブランディッシュVT(PC-9800/9821) 価格: 9,800円
- ●朱紅い雫(PC-9800/9821) 価格:12,800円
- ●白き魔女(PC-9800/9821) 価格:10,800円

特別価格 各2,800円 好評発売中

マテリアル&MIDIコレクションが、さらにお求めやすくなって登場。

- ■Ysマテリアルコレクション
- ■英雄伝説マテリアルコレクション
- ■Ysマテリアルコレクション2
- ■ファルコムマテリアルコレクション
- ●YsMIDIコレクション
- ●英雄伝説MIDIコレクション
- ●ブランディッシュMIDIコレクション
- ●ソーサリアンMIDIコレクション
- ●朱紅い雫MIDIコレクション

新発売
●SC-88MIDIコレクション
ハイブリッドCD-ROM 価格2800円

これ1本ですべてが揃う！

そのまま
プリントするだけで
今すぐ使える
データが満載！

530MB以上！
900を越える
ハイクオリティな
データを収録

《内容例》
年賀状、クリスマスカード、
お年玉袋、寒中見舞い、
引越し案内、結婚案内、
暑中見舞い、カレンダー、
FAX送付状、各種注意書き、
スケジュール表、
ラベルシール、
etc....

好評発売中

CD－ROM 価格:6,980円

最新情報満載！

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION

〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

第十六巻第二号通巻一七六号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九七年一月二十五日印刷　一九九七年二月一日発行

マルチメディアのNEC

NEC

「自分に合ったのを選べるって、いいよね。」
新しいラヴィ、登場です。

はじめから、モデム内蔵。
PC-9821 Nr15/S14F

1. DATA33.6Kbps(FAX14.4Kbps)の高速FAXモデム*1標準内蔵。
2. ハイレゾ(800×600ドット 1,677万色)*2表示が可能な12.1インチTFTカラー液晶採用。
3. 高速アクセスが可能な10倍速CD-ROMドライブ搭載。
4. Pentium®プロセッサ150MHz &EDOメモリ搭載。
5. 先進・高速のCardBusと高速動画再生を実現するZVポートを採用。
6. 自分だけのパスワードが設定できるセキュリティ機能を搭載。

はじめから、ソフト搭載。
PC-9821 Nr13/D10

1.いきなり使えるワープロ/表計算ソフトをインストール。

modelA	一太郎7/R.1 for Windows®95 + ロータス1-2-3R5J Windows®95対応版
modelB	Microsoft®Word for Windows®95 Version7.0 + Microsoft®Excel for Windows®95Version7.0

*ロータス1-2-3は無料バージョンアップ対象商品です。(平成9年3月まで。)

2.大容量メモリ32MB(EDO)標準装備。
3.Pentium®プロセッサ133MHz&8倍速CD-ROMドライブ搭載。
4.明るさを約30%アップ*3、コントラストを約50%アップ*3した、12.1インチデュアルスキャンSTNカラー液晶採用。
【ハイレゾ表示(800×600ドット、1,677万色)*2が可能】
5.優れた拡張性。LANインタフェースも内蔵可能な専用スロット装備。
6.自分だけのパスワードが設定できるセキュリティ機能を搭載。

intel inside pentium PROCESSOR

Genuine Microsoft Products

Designed for Microsoft® Windows®95

新 98 NOTE Lavie ラヴィ
全モデルにハイレゾ12.1インチ液晶ディスプレイ採用。

ますます選べるマルチメディアカラーノートLavie

- NEW PC-9821 Nr15/S14F Pentium®プロセッサ150MHz・16MB/HDD1.4GB・12.1インチTFT・ 10倍速CD-ROMドライブ内蔵……標準価格498,000円(税別)
- NEW PC-9821 Nr15/S10 Pentium®プロセッサ150MHz・16MB/HDD 1 GB・12.1インチTFT・ 8倍速CD-ROMドライブ内蔵……標準価格458,000円(税別)
- NEW PC-9821 Nr13/D10 Pentium®プロセッサ133MHz・32MB/HDD 1 GB・12.1インチDSTN・8倍速CD-ROMドライブ内蔵……標準価格388,000円(税別)
- NEW PC-9821 Nr12/D10 Pentium®プロセッサ120MHz・16MB/HDD 1 GB・12.1インチDSTN・CD-ROMドライブオプション……標準価格318,000円(税別)
- PC-9821 Na15/X14 Pentium®プロセッサ150MHz・16MB/HDD1.4GB・12.1インチTFT(ハイレゾ1,024×768ドット)・8倍速CD-ROMドライブ内蔵……標準価格750,000円(税別)
- PC-9821 Na13/H10 Pentium®プロセッサ133MHz・16MB/HDD 1 GB・12.1インチTFT・ 4倍速CD-ROMドライブ内蔵……標準価格590,000円(税別)

*1PC-9821 Nr15/S14Fのみ内蔵。*2ウインドウアクセラレータのディザリング機能により実現。*3PC-9821 Nb7比。ソフトウェア、周辺機器、増設ボード類等はWindows®95のもとで動作可能なものをご確認の上ご使用ください。Windows®95の正式名称はMicrosoft® Windows®95 Operating Systemです。Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。Intel InsideロゴおよびPentiumはIntel Corporationの登録商標です。Lotusは、Lotus Development Corporationの登録商標です。1-2-3は、Lotus Development Corporationの商標です。一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。一太郎7/R.1 for Windows®95は株式会社ジャストシステムの著作物であり、一太郎7/R.1 for Windows®95にかかる著作権その他は、すべて株式会社ジャストシステムに帰属します。画面はハメコミ合成です。

本機には、Windows®95とWindows®3.1の両方のOSをインストールしており、本体最初の起動時に何れか片方のOSのみを選択して使用することができます。なお、選択しなかったOSに変更したい場合はご使用になりたいOSの購入が別途必要になります。(PC-9821 Nr13/D10はWindows®95のみインストール。)

*ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

BIGLOBE
通信するなら、「ビッグローブ」で。
インターネットとパソコン通信を融合・発展した新しいスタイルの通信サービス「ビッグローブ」で、ネットワークライフをエンジョイしよう!
お問い合わせ先：資料請求専用窓口 03-3486-1171
※月～土(祝日・休日を除く)の9:00～17:00

新商品情報はパソコン通信でも提供中!
BIGLOBEのパソコン通信(PC-VAN)に接続したら"J ␣NECPC"とキー入力してください。接続するには BIGLOBEに加入している必要があります。

FAXサービス 東京:03-3769-9821 大阪:06-304-9821(電話番号・FAX番号はよくお確かめのうえおかけください。)
本広告に掲載している商品のカタログ、アップデートサービス情報をFAXでお送りしています。
①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスにしたがってBOX番号をダイヤルしてください。
2109 (98NOTE ラヴィ情報BOX)　アップデートサービス情報BOX 7403 (Windows3.1第2回)　7416 (Windows95サービスパック)　7429 (Windows NT 3.51)
98NOTE Lavieの情報をインターネットでも提供しております。URL:http://www.nec.co.jp/98/

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター
東北022(387)6555　東京03(3452)8000　名古屋052(722)9800　大阪06(930)9821　九州092(262)9800　受付時間:9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉
ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01東京都港区芝5-7-1NEC10-28560 98Note Lavie(マイコンBASICマガジン 1/8)係までお送りください。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話○三(三四四五)六一一一

定価500円(本体485円) 雑誌18361-02 T1018361020505

'97

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

2

最新パソコン・ゲームを楽しむための必須アイテム

3Dグラフィック・ボードを選ぶ

とじ込み付録

すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる！全256本の新作情報と売れ筋情報が満載！

電波新聞社